THE VISUAL EXPRESS http://www.enterbrain.co.jp/

パレッタ PALETTA

ザ・ビジュアル エクスプレス

vol.3

2002 SPRING 春号

定価1200円

大好評企画
登場作家直筆イラストプレゼント

CUTE GIRLS I
GAME, CO
ANIMAT
BY YOU

「おねがい☆ティーチャー」
羽音たらく×合田浩章
「苺&小石」×「みずほ」競作描き下ろし

村上水軍
「夏色の砂時計」

クロスオーバー対談
R.O.D
倉田英之×石浜真史

アニメーション制作現場から
「フィギュア17」キャラクターデザイン 千羽由利子
「NOIR」キャラクターデザイン 菊地洋子
「プリンセスチュチュ」
佐藤順一×伊藤郁子

豪華グラビア特集―「おくさまは女子高生」
こばやしひよこ

好評イラスト&エッセイ連載
飯塚武史・成瀬ちさと

「Kanon」
「カスミン」
「PIANO」
「インタールード」
「マイ・メリー・メイ」
「ぴたテン」

表紙テレカ100名プレゼント

より美しく、よりシンプルに
女の子たちの魅力を伝える
キャラクターグラフィック誌

Illustration:Hiyoko Kobayashi

特別付録 こばやしひよこイラストポスター

PlayStation 2

PlayStation

～言葉を紡いで～ SHINE シャイン

別れと出会いを繰り返し、
それぞれの物語を紡いでいく…

4月25日 発売予定

南の島で紡ぎだす、6人の少女との恋物語

Illustration：成瀬 裕司 © 2002 SUCCESS / VRIDGE

"PlayStation"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

初回限定特典！
～言葉を紡いで～ SHINE シャイン
～オリジナルドラマCD～
製作：サイトロン・デジタルコンテンツ

初回限定版には、オリジナルドラマCD（2話 計約60分）が特典として同梱されています！

CAST

市川未央	：田中理恵	秋月マイ	：永迫舞
平良海里	：かかずゆみ	ミサトアトラン	：奥島和美
真栄田比奈	：増田ゆき	部長	：青木誠
伊江出留美	：小暮英麻	大城大樹	：鈴木正和

通常版 6,800円（税別）

初回限定版 8,800円（税別）

株式会社サクセス
〒141-0031 東京都品川区西五反田7-9-5成栄ビル2F
TEL：03-5740-7611 FAX：03-5740-7601
お得な情報がてんこもり！サクセスホームページへ今すぐアクセス！ http://www.success-corp.co.jp/

全世界5000万部の
大ベストセラー・ファンタジー日本上陸

ハリーポッター／指輪物語／RPGファン必読
かつてない壮大さと感動!! おもしろさ保証付きの「剣と魔法」の世界
ドラゴン、エルフ、ドワーフ、ゴブリン、ユニコーンなどが総登場!!

ドラゴンランス

マーガレット・ワイス／トレイシー・ヒックマン著／安田 均訳

エルフ、ドワーフ、ゴブリンなどが闊歩する剣と魔法の世界 クリンを舞台に
ハーフ・エルフの剣士タニス、魔術師レイストリンらの冒険者一行が
ドラゴン卿率いる闇のドラゴン軍との過酷な戦いに巻き込まれていく
世界を旅する彼らは、隠された謎をとき、
圧倒的な強さのドラゴンたち
そして降臨しつつある神＜暗黒の女王＞にうち勝てるのだろうか?
友情、笑い、涙、興奮、謎、ワナ、どんでん返し、そして感動――の壮麗な冒険ファンタジー
ひかわ玲子氏（作家）、末弥純氏（画家）など、
日本ファンタジー界の第一人者たちも絶賛&推薦!!

Art © 2002 Wizards of the Coast, Inc.

DRAGON LANCE®

http://www.ascii.co.jp/dragonlance/

ドラゴンランス

旧版に大幅加筆&地図追加を施した新・完全版で、これまで語られなかった秘密が明かされる!!

発行：株式会社アスキー／発売：株式会社エンターブレイン

第一巻 A5上製 予価1900円／第二巻 A5上製 予価1850円　4月26日（金）同時発売予定
以下、毎月末続刊予定（全6巻）

注文に関するお問い合せ：03-5433-7850（営業局）株式会社エンターブレイン

ILLUSTRATED BY HIROAKI GOHDA

●「おねがい☆ティーチャー」

Heart Beat IN SPRINGTIME

「青春のときめき」を描きたい

キャラクター原案●羽音たらく ●キャラクターデザイン●合田浩章

軽いコメディかと思いきや、真っ正面から青春ドラマを展開し、人気を呼んだ『おねがい☆ティーチャー』。恋愛模様を彩るのは、「生身」を感じさせる個性的なキャラクターたちだ。彼らを生み出したふたりのクリエイターが語る、キャラクターづくりの秘密とは。

今年1月からTV放送が開始された『おねがい☆ティーチャー』だが、実は、企画そのものはかなり以前から動いていたという。当時の企画名は『お・ね・て・ぃ』。去年の夏コミでCD-ROMが配布されたので、知っている人も多いのでは。プレ企画『お・ね・て・ぃ』は、どのようにしてTVアニメ『おねがい☆ティーチャー』へと生まれ変わっていったのだろうか。

予想外のビッグプロジェクトだった初めてのキャラデザ作品

――羽音さんが企画に参加されたのは、どういったきっかけからだったのでしょうか。

羽音：『R.O.D』（OVA）の仕事をしているときに、同じスタジオでこの作品のプレゼンのための企画書を作っていて、イメージイラストを描いてほしいと頼まれまして。脚本の黒田さんが「こういう女の人がいい」と言いながらいろいろ設定を書いてくれたんで、黒田さんの好みがかなり入ってしまいました（笑）。

――具体的にはどんな指定だったのですか。

羽音：メガネです（笑）。ちょっと『R.O.D』の読子とかぶるかなと、最初は心配しました。年齢も似たり寄ったりだったし。読子と違うのは、「高校生がウハウハしそうな年上のおねーさん」だということです（笑）。だからより肉感的な感じのキャラクターになっていますね。最初はもっとエッチな話にしようという案もあったんですよ。あとで青春のトキメキ、ドキドキ感を感じさせる方向にスライドしていきましたけど。

――合田さんが参加された経緯は？

合田：『ああっ女神さまっ』の劇場版の監督をしていたときに、井出監督とお仕事する機会がありまして。そのときに、これからはキャラクターデザインとか絵を描く仕事に戻ってがんばりたいという話をしたんです。そうしたら、あとで電話がかかってきて「やってみないか」と。タイミング的には、夏コミ用CD-ROMの制作の少し前くらいかな。

羽音：僕らは、合田さんに決まって「やった」って感じでしたね。「やってくれたらいいよね」って話してはいたけど、まさかほんとうに願いがかなうとは思わなかったから。

合田：僕個人のビジョンとしては、もっとこぢんまりした作品からスタートするつもりだったんですよ。『お・ね・て・ぃ』はなんだかビッグなプロジェクトみたいなので、初めてのキャラクターデザインなのに勤まるのかなあと、ものすごく悩んでいたりはしたんですけど……。

――それでも引き受けたのは、なぜでしょう？

合田：井出監督に押し切られた形で（笑）。いや、作品の魅力ももちろんですが、羽音さんのイラストが「ビビッ」ときまして。自分に足りない何かを、たくさん補えるのではないかなあと思ったんです。少なくとも、どんなことがあってもマイナスには絶対にならないだろうと思って。経験はな

ANIME INFORMATION

2002.4.25 In Store!

「おねがい☆ティーチャー ①」
- バンダイビジュアル
- VIDEO/DVD
- 5,500円
  初回限定版DVDは7,500円

©Please!／バンダイビジュアル

PROFILE

●羽音たらく
Taraku Uon

丙午生まれ。血液型O型。東北出身。『天地無用！』や『魔法少女プリティサミー』等のイラストで人気を博す。現在は『R.O.D』や『おねがい☆ティーチャー』のキャラクター原案で活躍中。趣味は生態観察。今、プレーリードッグを観察中。好きな食べ物は牛と豚。

PROFILE

●合田浩章
Hiroaki Gohda

昭和40年3月24日生まれ。血液型O型。札幌出身。『六神合体ゴッドマーズ』でデビュー（動画・原画）。代表作は『ああっ女神さまっ』（監督）。『おねがい☆ティーチャー』でキャラクターデザイナーとしてデビューを果たす。最近はギターをよく弾いているとのこと。

DRAWING FOR PALETTA

TEACH ME WHY

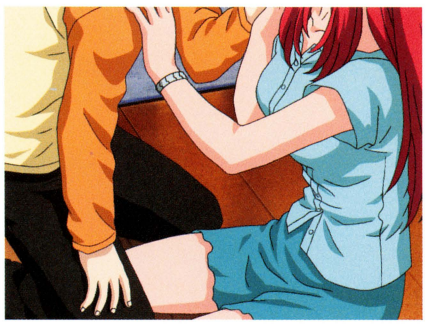
ILLUSTRATED BY TARAKU UON

かったんですが明るい未来を信じて(笑)、思い切って決断してしまいました。

――「ビビッ」ときた魅力とは、どんなところですか?

合田:うーん、言葉にするのは難しいけど、すごく新鮮に感じたんですよね。表現方法がうまいというか。僕だと絵を描くのがせいいっぱいで、デザインまで追いつかないんですね。うまく描こうって意識するあまりに失敗しちゃうというか。羽音さんのイラストは、パッと見た感じの質感とかがすごくうまいんですよ。洋服の描き方とか、そういう技術がすごいと思って。

羽音:ええっ、そんな……。



合田:羽音さんのみずほは、「薄いシャツ着てるんだ」というのがわかるんですよ。僕が描くと、どうしても固い感じになっちゃうんですけど。「どうしたらこんな感じに描けるんだ、ジェラシ〜」なんて思いながら描いてました。

羽音:ありがとうございます(笑)。技術というか、嫌な部分を出したくないという気持ちがあるんですよね。服の描き方でいえば、たとえば襟とか服のシワとか、均等に描くとメカのパーツみたいになっちゃうんですよ。

合田:なっちゃいましたね、僕は(笑)。難しいんだよな、これが。

羽音:そこをどうしようか、いつも悩むんですけど、「俺はイラスト描きだからいいや」ってグシャグシャとラフに描くと、けっこうらしくなったりするんですよね。でもアニメーターさんだと、影のつけ方とか動いたらシワはどうなるのかとか、理論的に考えなくちゃいけないから、それでさらに難しいのかもしれない。

合田:同じ位置にシワが寄ったりしないようにとか、そういうのは気をつけるようにしてるんです。服のシワっていちばん個人差が出たりするんですけど、羽音さんの場合はシワもデザインのポイントになってたりするので、それも合わせないといけないな、と。けっこう葛藤があったんですよ。

直しにくい自分の欠点が逆に個性になることも

合田:ずーっと前から聞きたかったんですけど。

羽音:はい。

合田:みずほのベスト、あれ、描きづらくないですか?

羽音:描きづらいです(笑)! 合わせとか、どこまでズラしていいのか、とか。

合田:すごく微妙なところにクロスが入っているので、胸を描くときにどうすればいいんだろうって、あそこはいつも悩む部分であったりするんですけど。ボタンはどう引っ張られるのかな、とか。

羽音:(小声で)アニメのほうで何とかしてください……。デザインしたときは、何も考えてませんでした(笑)。

合田:クロスする部分が胸の下まで来るようにすれば、ハマるかなと思っているんですけど。

羽音:自分でたくさん描くようになってから、やっ

KEI KUSANAGI
草薙桂

長野県の某県立高校に通う高校1年生。ちょっと気弱で優柔不断な少年。謎の病「停滞」のため、15〜17歳まで入院。病気の間、成長が止まってしまったため、18歳だが15歳くらいにしか見えない。

羽音たらく COMMENT

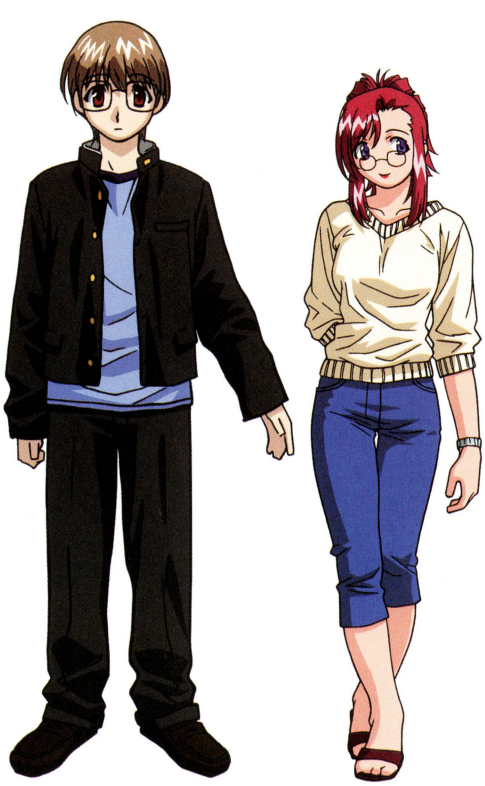
「最近ありがちな、メガネの優柔不断な男の子です。発注は『病弱な男の子』ということでした。ただ、あまりに平凡な顔立ちだと、逆に受け入れてもらえないんですよね。女性キャラは美女ばかりだし(笑)。だから、ある程度は美形にしたいなと思っていました。そのへんは合田さんにうまくやっていただいて感謝してます」

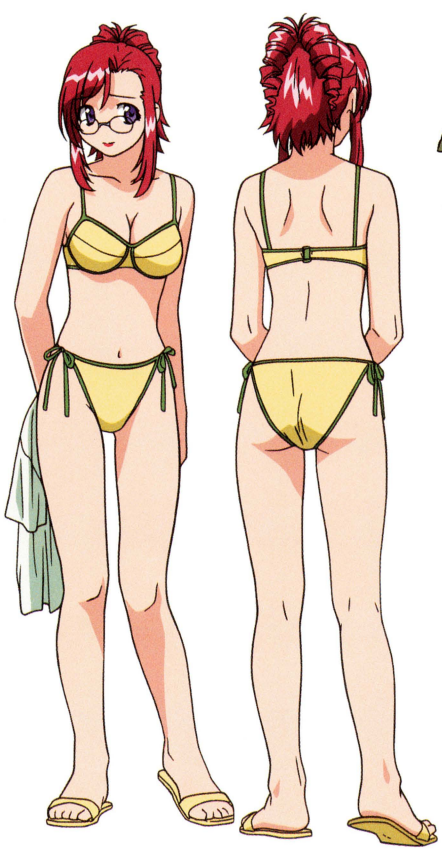
MIZUHO KAZAMI
風見みずほ

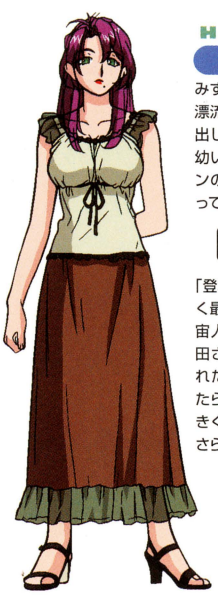
桂の高校の国語教師。……とは仮の姿で、実は、銀河連盟の辺境惑星の駐在監視員。亡き父親の故郷である地球に来たくて、自ら志願した。大人っぽく見えるが、感情の起伏は意外に激しい。外見年齢23歳。

羽音たらく COMMENT

「脚本の黒田さんの中にしっかりとしたイメージがあったので、それを描いた感じです。ただ、黒田さんは胸が大きいほうがいいらしいんですけど、合田さんは大きいのは好きじゃないというウワサを聞いたので、どれくらいの大きさにするか悩みました(笑)。最終的には、合田さんにまとめていただいた感じですね」





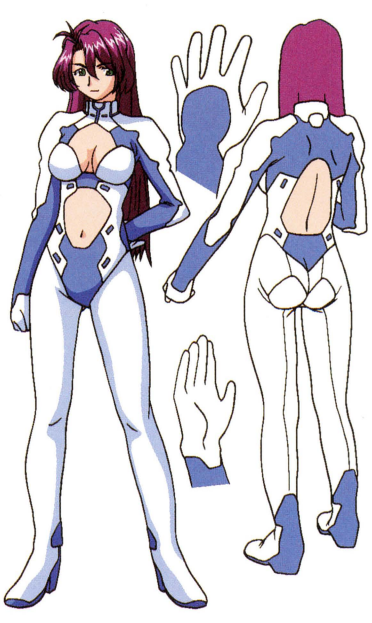


HATSUHO KAZAMI
風見はつほ

みずほの母親だが、外観は非常に若い。漂流していた地球人の宇宙飛行士を救出し、恋に落ちて結婚。が、みずほが幼いときにその夫を亡くす。ショタコンの気があり、そのためか桂を気に入っている。

羽音たらく COMMENT

「登場は遅かったんですが、まほと同じく最初からいたキャラクターです。宇宙人なので外見を若くしています。黒田さんからまた『乳をでかく』って言われたんですよ。みずほより大きくなったらどうなるんだと思いながらも、大きくしました。で、アニメになったら、さらに大きくなってました(笑)」



ぱり思いましたよ。もっと描きやすいように合わせをVにすればよかったとか、うしろ姿ももう少しなんとかなったかな、とか。電車の中とかで似たような服装の人を見ると「あ、ちくしょう、こうか」と、あとから仕組みがわかって悔やんだりします。

合田：あるある（笑）。

羽音：よくありますよね。こっちのほうがデザインもよくて、表現方法もよかったのにって思うこと。

合田：そういうのって、最初に描いているときにはなかなかズバッと出てこないので、歯がゆいということがありますね。そういう後悔を積み重ねて、人は大きくなっていくんです（笑）。

――やはり何百と描いているうちに、技術が培われていくものなのでしょうか。

合田：そうなんだと思います。僕もアニメーターをやっている中で、自分でいろいろ試したり人の描いているものを参考にしたりしながら今に至る、という感じです。今回の羽音さんとのお仕事も、とても勉強になりました。

羽音：合田さんの作画監督の回って、すごいんですよ。ちゃんと服のシワまで動いてる。めっちゃ感動しました。

合田：いや、まだまだ。いまだにみずほのベストがうまく描けないんですから。

羽音：なんか、責められてるような……（笑）。

合田：いや、そういうわけじゃないです。もっとグッとくる胸に描けないものかなあと。難しいですね。

羽音：僕も、3つボタンがあるならいちばん上は外したほうがよかったのかなとか、あとで思ったりしたんですけど……。えーと、がんばってください（笑）。ミニスカートのポーズとかも難しいんですよね、シワが。

合田：そういう部分……羽音さんらしい細かい服のシワとかね、そのへんの説明が足りなかったかなあと思ってるんですよ。キャラ表（キャラクター設定画）って、みんながわかりやすいように立ちポーズしか描けないので。できればもっといろんなポーズを描きたかったんですけど。ほんとうは、もっとやりようがあったはずなんだけど、なにしろキャラクターデザイナーとしてのキャリアがなかったので描けなかった部分もありますね。

羽音：いや、でも、最初に上がってきたときに感動しました。すごく僕の絵っぽいんだけど、ちゃんと合田さんの個性も入ってて、「よりかわいくなってる！」って。

合田：羽音さんの絵になるよう、とにかく一生懸命まねしただけです。つい自分自身のクセが出ちゃって、気がつくと僕の絵になっちゃってたりするので。羽音さんじゃない線を描いたりしないように、それだけは気をつけてました。

――気がつくと出てしまっている、自分の絵のクセなどがありますか？

羽音：うーん、自分じゃあまり気がつかないものですからねえ。

合田：でも、自分が嫌いな部分が個性になっちゃっている部分ってありませんか？　人から「ここがよかった」とか「このへん、お前らしいな」なんて言われるところが、自分じゃ気に入ってないところだったり。

羽音：あるある。

合田：なかなか直りにくい自分の欠点だから、それが逆に個性になっちゃうってこともあるのかもしれませんね。

SF的なディテールは裏にほのかにあればいい

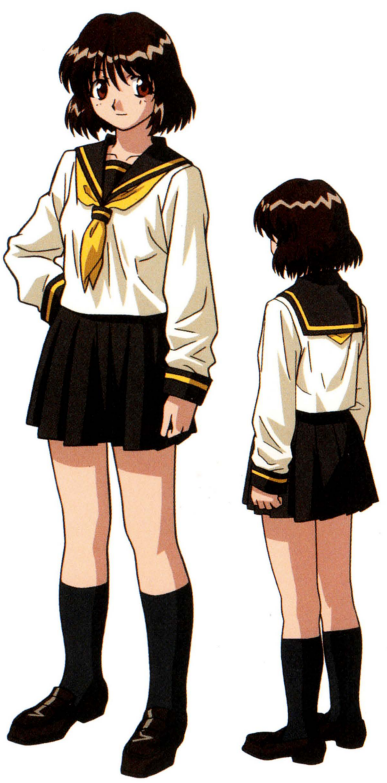
――実際のアニメの現場では、どういったやり取りがされていたのですか。

KOISHI MIDORIKAWA
縁川小石

桂のクラスメイト。元気で明るく、男女へだてなく会話できる積極的な女の子。桂が好きで、一生懸命アピールするが……。

羽音たらく COMMENT

「ふつうのキャラクターなので、オーソドックスさを心がけました。なかなかかわいく描けないんですよね、おかっぱキャラクターって。なじむまでにすごく時間がかかりました。実は、彼女は胸がひそかに自慢だったんだけど、みずほ先生が来て『やられた』と思う……なんてエピソードがあったんですよ。でもアニメでは使われなくて、非常に残念です（笑）」



MARIE
まりえ

みずほの宇宙船「まりえしーる」の制御システム。生体コンピュータで自己修復機能がついている。まりえのサポートがないと、みずほは宇宙人としての超能力を発揮できない。

羽音たらく COMMENT

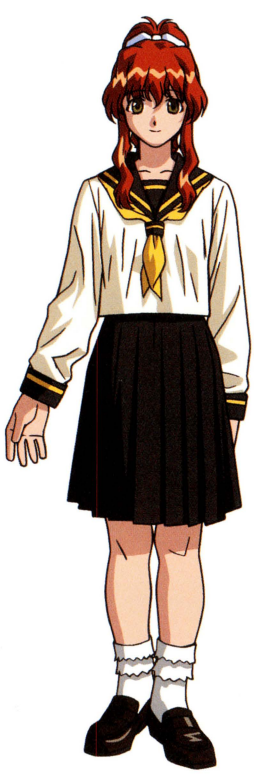
「ほぼ井出さんが作られたキャラです。打ち合わせの最後に『こんなキャラにしたいな』と、彼がささっと紙のすみに描いたキャラなんです。浮き輪も井出さんのアイデアです。いつの間にかくっついてたんですよね。実は浮き輪に見えて浮き輪じゃないらしいんですけど。何しろ宇宙船ですからね。きっとシステムの一部なんでしょう（笑）」

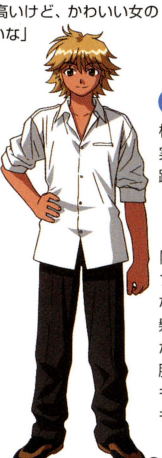
KAEDE MISUMI
水澄楓

桂のクラスメイト。小石の友だちその1。祖父が外国人だったため、髪の毛が赤みがかっている。背は高いが、性格は奥手でおとなしめ。

羽音たらく COMMENT

「実際にいたら、相当美人なキャラクターですよね。背が高くてクォーターで。わりとおとなしめ、というのは最初からのオーダーでした。背が高いという設定からショートカットの女の子を描いていったら、それはありきたりだと言われてしまったんですよ。それで、逆にふわふわした感じの女の子になりました。背は高いけど、かわいい女の子に憧れている子、みたいな」



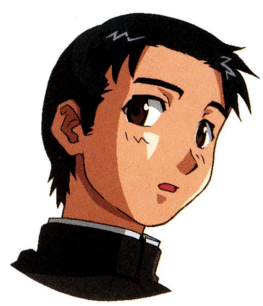


MATAGU SHIDOU
四道跨

桂の友人でクラスメイト。おとなしくて、今どき珍しいくらいの純情な高校生。みずほのことが大好き。漂介と気があうようす。

羽音たらく COMMENT

「いちばん難航しましたね。桂の友人だから、あまり個性がありすぎちゃいけないし、かといってなさすぎてもダメだし。オカッパになったり、身長が高くなったり低くなったり……。声優さんも、あまりカッコよくしちゃダメとか、アフレコスタジオで言われていましたね。彼の方向性を決めてくれたのは、やっぱり合田さんなんですよ。井出監督とも何回か話し合って、最終的にこの形に落ち着きました」



HYOUSUKE MAGUMO
間雲漂介

桂の友人でクラスメイト。黙っていれば美形だが、実はエロ話が大好きなお調子者。しかし頭はいい。跨とはいいコンビ。

羽音たらく COMMENT

「ムードメーカーですね。野性児で悪ガキで、トラブルメーカー的な面もあったりして。でも、まじめな顔をすれば実は美形、みたいな（笑）。ちょっと髪を短くしたくらいで、ほぼ最初のラフのデザインが通ってます。ただ、彼は色で悩んだんですよね。肌は黒くしたいというのがあって。金髪というのも、色設定を決める段階で出てきた設定です。でも、あまり不良っぽくならないように意識しました」

羽音：企画会議で顔を合わせたときにちょっと話して、そのあとは合田さんから上がってきたラフにちょっと指示を出させていただいた、という感じです。

合田：僕が参加したのはCD-ROMのイラストを描いていた時期なんですけど、その時点でキャラ表みたいなものはほとんど揃っていたんですよ。だから、あとはほんとうに細かいところを決めていく感じで。何パターンかあった設定をどれにするか決めたり。ゼロから作り上げたキャラというのは、僕が参加した時点では、もうなかったんです。

――最初、もう少しエッチな方向の話も考えられていたということですが、方向転換したのはいつくらいですか。

羽音：意図的に大きく企画を変えたというより、自然と変わっていったというか。最初から、それほどエッチな部分を重視してなかったんですよ。それよりも、青春のドキドキ感が伝わるようなアニメにしようと、そっちをおもに考えてました。黒田さんも、単なるコメディにしたくないという意識があったみたいです。

合田：青春ものに、ちょっとエッチな香りを入れようか、という感じですよね。僕が参加したときには、もうシナリオの1話もできあがっていて、作品の方向性は完全に固まっていました。

――キャラクターが宇宙人だったりしますが、デザイン上、そういう部分は意識しましたか？

羽音：最初はかなり意識してたんですよ。髪の毛に通信機とかティアラとかつけようかなんて思っていたんですけど、めんどくさいのもあって描かなくなって（笑）。あとで画面で見たら、なくて正解でしたね。

合田：日常生活で、そういうSF的なディテールってほとんど出てこなかったですからね。ほのかに裏にあればいい、みたいな感じで。

羽音：桂とか小石とかは、それこそちょっと田舎めの、ふつうの高校生ってイメージですね。ただ、あまりダサくはしたくなかったんですけど。そのへんは、合田さんに非常に上手にしていただきました。桂なんか特に。

合田：羽音さんがコンセプトをしっかりもってらっしゃったので、私はそれを忠実に再現しただけです（笑）。桂は、一見まわりの女の子に流されがちな男の子なんだけど、羽音さんのイラストは顔立ちとか表情にすごく意志がある。ちょっとクセがあるというか、一筋縄ではいかないような雰囲気を感じたんですね。だから、僕としてはそのへんに特に気をつけて描いたつもりです。でも、羽音さんのキャラクターって、みんないい顔してますよね。描き手の人柄が表れているというか。

羽音：でも、悪党も描きますよ。大好きです。悪党とか年寄りとか。

合田：だけど、根はいい人って感じがすごくする。たとえ毒をもっていても（笑）。

――合田さんとしては、悪党は描きにくいとか、逆に描きやすいとかあるのですか。

合田：描きやすいですね。僕も、ずるい人間なので（笑）。

羽音：いや、合田さんがいい人なのは、わかりますよ（笑）。

本編で崩し顔を制限した分 DVD特典の13話は弾けまくり

――描きにくいキャラクターはいますか？

合田：漂介の髪の毛はすごく描きにくかった。

羽音：僕も、描いてから、アニメの設定でこれはどうなのかなと思った（笑）。

合田：羽音さんのラフを見たときは気づかなかったんですが、キャラ表を描き終わってから「これはヤバイかも」と。動かしにくい髪形なんですよ、とにかく。アンシンメトリーだったり外にはねたりしているし。止まっているイラストならいいんだけど、それを回転させようと思うと、とたんに難しくなる。

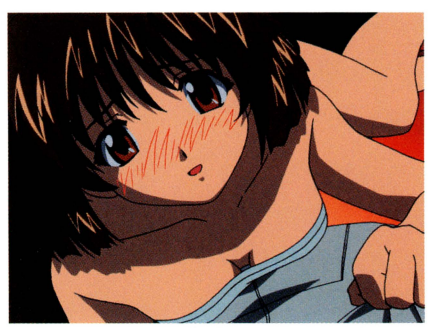
羽音：それと、まほ。いろいろくっついていますから（笑）。

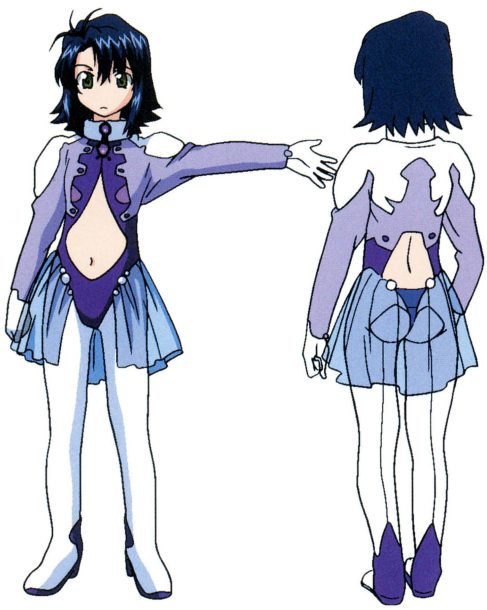
合田：まほもたいへんでしたね。羽音さんのラフの隅っこに「ほんとうはあと20個くらいリボンをつけたかった」って書いてあったんですが、20個なんてとんでもないので勘弁してもらいました（笑）。

羽音：ただ、僕としては小石のほうが逆に描きにくかった。最近、クセのある髪形が多いじゃないですか。髪形もかぶりものの一種、みたいな感じで。だから、ああいうなんの変哲もないストレートのおかっぱ頭をかわいく描くのが、難しく感じましたね。合田さんは、そんなことなかったですか？

合田：逆にいちばん描きやすかったかな。僕、胸の大きな子を描くのが苦手なんですよ。でも、この作品にはたくさん出てくる。みずほの妹のまほも胸が大きかったりして（笑）。イベントでもさんざん嫌だ嫌だと言い続けていたんですが、小石だけは大丈夫でした。逆になぜか胸の大きさを保ち続けましたね。

羽音：小石は合田さんのお気に入りキャラクター





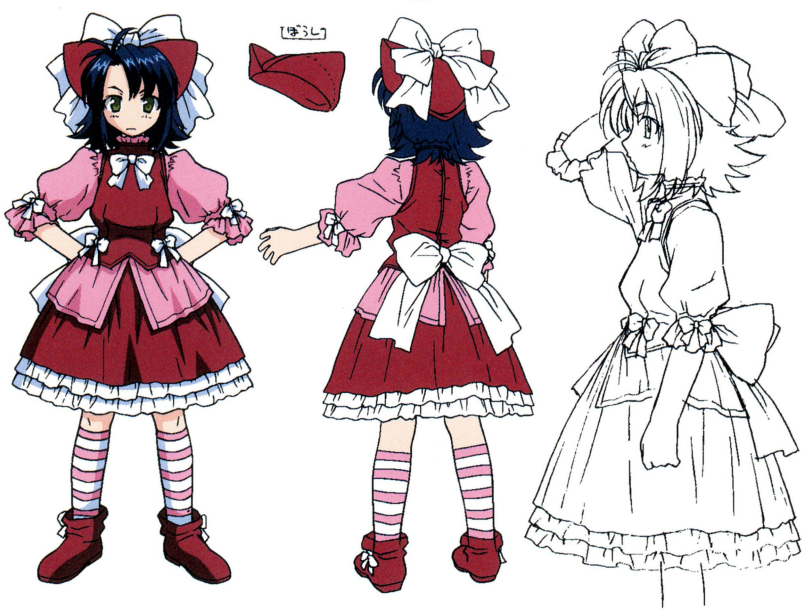
MAHO KAZAMI

風見まほ

みずほの妹。口が達者で、ちょっと生意気。重度のシスコンで、桂をジャマに思うあまり過激な行動を……。

羽音たらく COMMENT

「乳デカ家族（笑）のひとりなので、最初は彼女も胸を大きくしてました。でも、なんだかおかしかったので、それなりのサイズに直しました。最初、彼女は宇宙服を着ていたんです。でも地球に降りたら普段着ってことなので、ふざけて魔法少女っぽい服にしたら、いいと言われてしまって。作品に合ってるのかなと心配だったんですけど、アニメに出たらやっぱり変だった（笑）。いや、楽しかったですけど」



なんですよね。各キャラの私服は、ほとんど合田さんにお願いしたんですが、小石のピチTにやられました。胸に修正入ってるし(笑)。

合田：8話ですね。なにしろ告白シーンですから。僕の心の中では、気持ちに加えて体も使うくらいの意識があって(笑)。

――勝負服ですね。

合田：そう。だから、胸を強調したピチT(笑)。

羽音：それは声優さんにもバッチリ伝わっていたようで、岩田さんがアフレコ現場で「勝負服、勝負服」って連発してましたよ。

合田：小石は最初、ちょっとタレ目ぎみだったんですよ。あとで羽音さんのほうから、キャラをもう少し立たせたいから、つり目にしてくれとオーダーがありました。

羽音：キャラクターの性格上、もう少しはっきりした目にしたほうがいいかなと。

合田：キャラクター的にもはっきりした子ですからね。でも、これが微妙なつり目で(笑)。つりすぎるとダメだし、油断するとタレぎみになるし。

ILLUSTRATED BY HIROAKI GOHDA

今でも難しいですね。ただ、表情はパキッとするように意識しているので、そうすると自然にできるかなと。

――羽音さんのお気に入りは苺だそうですね。

羽音：不思議ちゃん系の女の子が好きなんです。

合田：小さくてかわいいわりに大人びた表情もするので、苺は描いていて、いちばん難しいキャラクターですね。苺の中にある「毒」な感じを出したいなと思って、かなり気を遣いました。あの感じは毒なんですか？

羽音：毒でしょうねえ、やっぱり(笑)。苺は表

情で語る部分が多かったでしょう。イラストやマンガだったら自分の好きなようにコマ割りを変えたりできるんですが、アニメーターさんはそうはいきませんからね。いちどレイアウトが決められたら、それで描かなきゃならないし、特にたいへんだったと思います。あと、まじめな部分とふざけた部分の境目とか、たいへんでしたよね。

合田：今、DVD特典の13話の作画監督をしているんですが、そのへんは思い切って極端に表現しています。苺に限らず。

羽音：でも、最初は「コメディにありがちな大きくキャラクターを崩したギャグ顔はなしにしてください」という注意書きがありましたよね。

――ミニキャラなどの、崩しキャラの設定もなかったんですか？

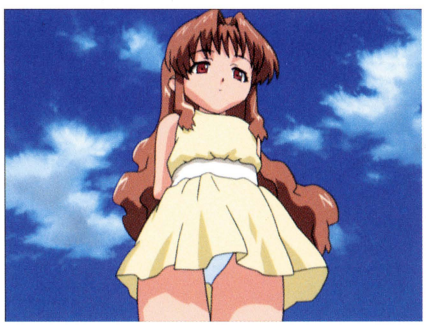
合田：実は、羽音さんのラフには描いてあるものもあったんですが、僕のほうでそれは起こさずに設定しました。でも、逆にそれで縛りすぎてしまって。ちょっとくらいの崩しはOKだったんですが、全部ダメみたいな雰囲気になってしまったので、悪いことをしてしまったなあと。13話はその鉄則を自ら破って、崩しまくってます（笑）。長いTVシリーズなら何回か作画監督をやって、実際の作業現場の中で「このへんまではOKなんだよ」ってことをスタッフに伝えていけるんでしょうけど、12本だと1話のあとの担当がもう最終話なので、伝える間もなく終わってしまう（笑）。

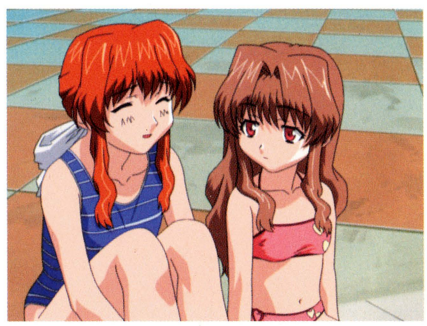
――やはりシリーズ12本は短いですか。

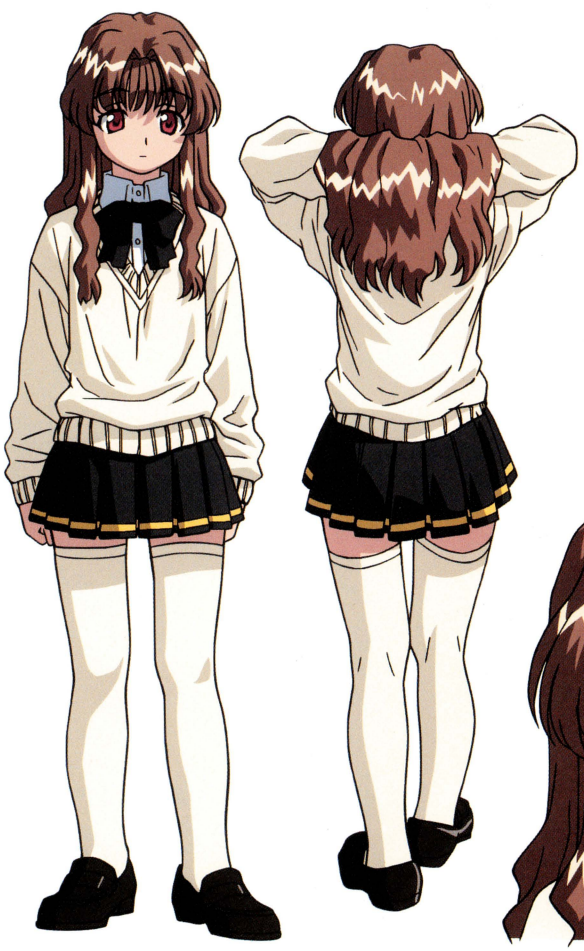
合田：短いですねえ。始まってしまったら、微妙な調整をする時間はない。まあ、僕がもっとキャラクターデザインに慣れていれば、1話のあと、5話くらいにもういちど作画監督ができて、そこで伝えていけたんでしょうけど。キャラ描くのでいっぱいいっぱいになっちゃって。その分、13話でめいっぱい描いてます（笑）。

――13話はどんなお話ですか？　うかがっていると弾けた感じみたいですが。

合田：弾けまくっています。13話は完全におまけストーリーなので、我ながら好き勝手やっています（笑）。







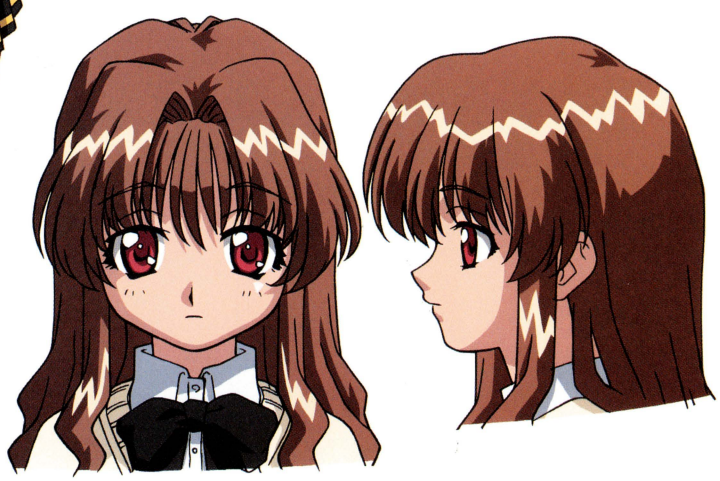
ICHIGO MORINO

森野苺

桂のクラスの委員長。小石の友だちその2。感情を面に表さず、独特の雰囲気をもつ。背が低くて幼く見られがちだが、その言葉は鋭い。

羽音たらく COMMENT

「彼女は、最初はあそこまで暗くなかったんですよ。クラスのマスコット的存在って感じで。いつの間にか停滞するようなキャラクターになっていて僕もびっくり（笑）。最初、ツインテールのぼわぼわした感じを描いたんですが、もう少しおとなしめにということで今のキャラになりました。洋服は、楓とは対照的に、シンプルだったり、変わった感じのものを好んだりという設定です」



羽音：僕もどんな話か知らないので、楽しみにしているんですよ（笑）。

耐えて耐えて恥ずかしがりながらその感覚を楽しんでほしい

――TVシリーズを終えての感想を聞かせていただけますか。

羽音：第1話を見て、びっくり。キャラクターのかわいいこと、画面のきれいなこと。合田さんのキャラクターと井出さんの演出の力ですね。スタッフがすごい人ばかりで、とても恵まれた作品だったと思います。演出とか動きはもちろんだけど、草薙さん（美術制作会社）の背景もきれいだったし。『R.O.D』（同じく草薙が背景担当）もきれいだったけど、『おねがい☆ティーチャー』も気合いが入ってましたね。

合田：僕はまだ、ぜんぜん客観的に作品を見られなくて……。作業中は「この絵、ほんとうに羽音さんの絵に似てるのかな」などと葛藤しながら描いてたので。さっき似てると言ってもらえて、かなりホッとして、うれしかったりします（笑）。でも、キャラクターデザインだけで手いっぱいで原画や作画監督にほとんど参加できなかったのが心残りです。キャラ表は残るものですけど、それだけですからね。ちゃんと本編で、ストーリーのある中で、表情を描いたりしてみたかったです。その憂さ晴らしを、今、13話でしているわけなんですけど（笑）。

羽音：最近、ノリツッコミで見る作品、TV画面に向かって「違うよ！」なんて言いながら見るような作品って、ありがちでしょう。でも、この作品はそれとは違って、耐えて恥ずかしがりながら見る作品だと思いますので、そこらへんを噛みしめながら、ごらんください（笑）。

合田：黒田さんや井出さん、羽音さんなど、すごく個性的なスタッフが集まって、それがうまく作品のカラーやストーリーの中にはまりこんで、非常にいい感じの話になっていると思います。そういう部分を、ぜひ楽しんでいただきたいです。あえて厳密に説明してない部分もあるんですけど、監督は裏の部分でいろいろ考えていたりします。そのへんも、考えてみてもらえたらうれしいかな。最初から決めつけずに、いろいろ考えて楽しんでください。

Mysterious Girl

ILLUSTRATED BY TARAKU UON

はるか未来――ある事情によって地球圏を放棄した人類は、宇宙に進出し、約50万の惑星国家からなる「星団連邦」を形作っていた。だが、平和な繁栄を謳歌していた人類の前に、十数年前、謎の存在「グノーシス」が突如出現、たちまち連邦の数割に及ぶ惑星と文明が滅ぼされてしまった。

星団連邦の軍事・ネットワーク分野を掌握する巨大コングロマリット「ヴェクター」は、巡礼船団グノーシスへの対抗手段として、人型端末兵器A.G.W.S.を中核とした兵器体系や戦闘用アンドロイド「KOS-MOS」を開発。開発担当のシオン・ウヅキは、テスト任務のために巡洋艦ヴォークリンデへと乗りこんだ。それが、長い長い旅の始まりになるとも知らずに……。

好みによって長くも短くもできる プレイ時間のバランス調整

――『ゼノサーガ』(以下『サーガ』)誕生の経緯を教えていただけますか。

高橋：うち(モノリスソフト)の社長の……当時はまだ社長ではありませんが、杉浦から「何かいっしょにやりたい」という話があったのが、いちばん最初のきっかけです。ちょうど僕も、そろそろ自分の力を試したいなという気持ちがありましたので、同じ気持ちを抱えた何人かのスタッフといっしょにモノリスソフトを立ち上げました。その第1弾のソフトとして何がいいかなと考えたときに、『ゼノサーガ』が挙がったんですね。

――以前作られた作品を再構築したものであることは、そのときから決まっていたのですか。

高橋：僕自身、やり残したことがあったので、けじめをつけておきたかったし、完全に新しいものを作ることが難しい状況でもありましたから。あと、「今の技術だったら、また別の表現ができるんじゃないか」という気持ちもありました。そこで方向性はそのまま生かしつつ、当時から構想があったものを具体化する感じで……。そうした流れがあったので、僕の中ではそれほど違和感なく作品を作っていくことができましたね。

――「人はすべからく、力への意志によって突き動かされている」というニーチェの「力への意志」が、作品のテーマだそうですが。

高橋：いろいろなキャラクターの行動を決めたり突っこんだ世界観を決定したりして構想を練っているとき、その根底に流れるものを表現するのに、「力への意志」という言葉がかなり近いと感じたので、組みこんでみたんです。といっても、そんな難しいことはゲームをプレイしているときは考えなくてもいいんですけど（笑）。「力への意志」がテーマだというのも僕が言ってるだけで、スタッフも「あ、何かサブタイトルがついているな」くらいにしか考えてなかったと思いますよ。

――システム面で新しくしたこと、やりたかったことは何でしょうか？

高橋：長く遊べるように、というのが突き詰めて考えた点ですね。先が見たい人は早く終わらせることもできるし、途中で寄り道していろいろな遊び方もできるように……それを前提に作っていました。だから、アイテム集めやミニゲームにも通常よりウエイトを置いています。人によっては、ふつうよりも1.5倍～2倍くらいは遊べるようになっているはずです。

――最近はプレイ時間が長いと飽きてしまうというユーザーもいますが、そのへんは意識していたのですか？

高橋：そうですね。自分たちがゲームをやっていても、50時間を超えると、やはりキツイなと感じますから。じゃあ、ベストってどこだろうと。アクションゲームだと、だいたい10時間前後らしいんですが、RPGだとそういうわけにもいかない。かといって、50～60時間やらせるわけにもいかない。だいたい30時間くらい……買ってから3、4日で解けるくらいが、ちょうどいいバランスかなと思っています。もちろん、もっと早くクリアすることもできます。想定クリアレベルがあるんですけど、それより5つ下でも、アイテムやシステムなどを使いこなしていればクリアできますから。逆に、そういったことが苦手な人は、時間をかけてレベルを上げておけば大丈夫です。多少システムが複雑になっている面がありますが、そのあたりを無視しても先に進めるように……キャラクターレベルが2、3違うだけで、戦闘がかなり楽になるようなバランスにしてあります。

ステレオタイプにならないキャラクター作り

――キャラクターデザインが田中久仁彦さんですが、高橋さんから見て田中さんのイラストの魅力とは？

高橋：以前からいっしょに仕事をしていた経緯もあって、新しく会社を興したあとも、彼とはずっと仕事をしていきたいなと思っていたんですね。彼なくしてこの作品はないだろう、という気持ちもありましたから。あの系統の絵を描く人がいない……というより、真似しにくい絵ですよね。それから、立体感というかボリューム感というか、奥行きが感じられるイラストのレイアウトも魅力のひとつです。また、今ではかなり少なくなってしまったけれど、ちゃんと筆でイラストを描く貴重なイラストレーターだと思います。だからといってデジタルが使えないかというとそんなことは

njoy for a Long Time

●「ゼノサーガ エピソードⅠ 力への意志」
自由に遊んでもらいたい

宇宙創世から終焉までを描く一大叙事詩『ゼノサーガ』。
その最初のエピソードが、ついにファンの前に姿を現した。
緻密な世界設定や個性的で謎を秘めたキャラクターたち。
ファンを魅了してやまない壮大な物語は、いかにして誕生したのか。
プロデューサーの高橋哲哉氏にうかがった。

プロデューサー● 高橋哲哉インタビュー

GAME INFORMATION
In Store Now!
「ゼノサーガ エピソードⅠ 力への意志」
- ●プレイステーション2
- ●ナムコ
- ●7,800円
- ●RPG
- ●1人プレイ

©NAMCO LTD.

PROFILE
●高橋哲哉
Tetsuya Takahashi
1966年生まれ。静岡県出身。血液型AB型。デビュー作『ソーサリアン』（日本ファルコム）、代表作『FF』シリーズ、『ゼノギアス』（スクウェア）。日本ファルコムを退社後スクウェアに。『FF』シリーズのアートディレクターを経て、『ゼノギアス』で監督を務める。1999年にスクウェアを退社しモノリスソフトを設立。

なくて、デジタルはデジタルですごくいい絵を描かれるんですよ。ご本人も、コンピュータを使ったほうが早いのはわかっていらっしゃるようですが、やっぱり筆にこだわりがあるみたいですね。

――キャラクターの発注はどんな形で？

高橋：キャラ設定の大枠を伝えて、あとは好きにやってもらう感じです。つき合いが長いので、そんなに細かい注文をつけなくても、こちらが提示したことに対してどんなものが上がってくるのか、だいたい感覚的にわかってますからね。それに、いつもいいものをあげてくださるので安心してお任せしてます。ただ、逆に田中さんのほうから、いちど描かれたものを「描き直したい」って言われることはありますね。これは田中さんに限らず、ほかのイラストレーターさんやデザイナーさんも同じなんですが。

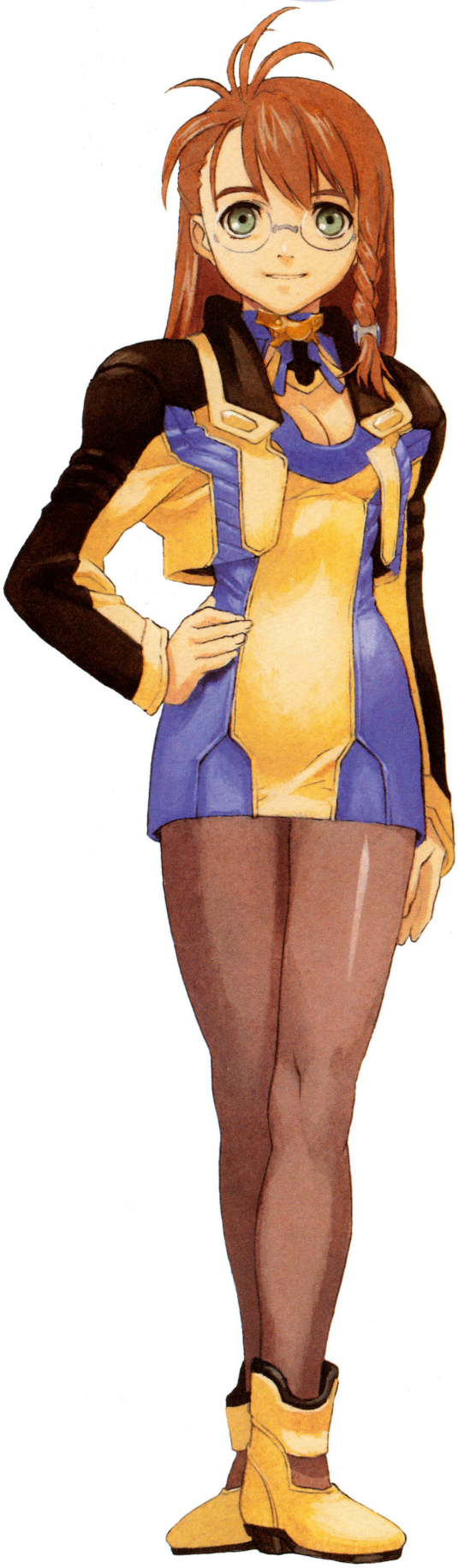
――イラストが設定に影響を与えたりしたことはありますか。

高橋：ゲストキャラなどは、そういうことがたまにあります。ごくふつうの扱いだったのに、イラストが上がってきたらいい感じなので、もうちょっと掘り下げて描いてみようってことになったり。『サーガ』では、みゆきというキャラクターがいるんですけど、当初はほんとうに端役の予定だったのに、イラストを見てから少し性格を変えたりしました。

――3Dポリゴン化する上での制約のようなものはありましたか。

高橋：特にはありませんでしたね。どちらかというと、田中さんのほうで3D化しやすいキャラを考えてくれた感じです。前横斜めを違和感なく、整合性をとって、立体を意識して作ってくれたというか。まあ、なびく服とか足と干渉する服とか、そういうポリゴン数の多い、コストの高い服は端役には着せづらいという制約はありますが。そのあたりは、キャラクターの登場頻度や重要性によって区別しています。

――登場するそれぞれの組織にユニフォームがありますが、その設定は、最初から決められていた



Shion Uzuki
シオン・ウヅキ
COMMENT

性格自体はいつものとおりというか、僕の作品のヒロインのパターンですね（笑）。最初からメガネをかけることは決まってました。地味めな外見なので、なるべく周囲に埋もれないようにと、田中さんは苦労なさったようです。その跡が、髪形なんかに現れているんじゃないかな。あまりエキセントリックな髪形にはしたくなかったんですよ。洋服は、かなり早い段階で決まっていましたね。（高橋）

Momo
モモ
COMMENT

モモについては、こちらからは明確な要望は出さなかったんです。向こうから「こんな感じにしました」というデザインが先にきて、「いいんじゃないの」って（笑）。まったくデザインで悩まなかった、そういう意味で楽なキャラクターでした。もともと田中さんがこういうキャラクターを得意としていますので、好きにやっていただいたほうがいい結果が出ると思ったんです。（高橋）

Jr.
ジュニア
COMMENT

実年齢と外見が異なっているという設定や性格を重視して、作ってもらいました。それと、活動的なキャラクターをひとり加えたかったので、元気に見えるようにしてくださいということも伝えました。人種などはたいていこちらで指示しますが、髪の色などはお任せです。ロングコートを着ているのは、当時、田中さんがそれに凝っていたからだと思います（笑）。（高橋）

のですか。

高橋：そうですね。バージルのパイロットスーツは石垣さんだし、ヴェクターの制服は田中さんだし、アンドリューの服は内部のデザイナーと、組織ごとに担当を決めて、先に服をデザインしてもらっています。そのあとで、田中さんにキャラクターをデザインしてもらうという形を取っています。

――キャラクター作りで、特に心がけていらっしゃる点はありますか。

高橋：外見も含めて、あまりステレオタイプにならないように気を遣っています。それから人数が多いと『キャラかぶり』（同じような個性、性格のキャラが複数いること）しがちなので、そうならないように。外見は違っていても内面は同じ、なんてことがありますからね。あとは、外見から類推される内面にならないように気をつけています。特に美形の敵役の性格はパターン化しがちですからね。

――今回はプレイステーション2での発売ということで、やりたことがかなりたくさん盛りこめたのでは？

高橋：どちらかというと機能的な部分よりもビジュアル的な部分にウエイトを置いていたんですが、相応のものができたんじゃないかと思っています。ムービーシーンにもかなり力を入れてますから。これまでメッセージで流していたイベントシーンもすべてムービーにしたので、全部で7時間半くらいあるんですよ。作品の構造上、先へ先へと進みたくなってしまうと思いますので、1回目はまずそうやってクリアして、2回目はムービーを楽しんだりミニゲームをじっくり遊んでみたりしてください。カードゲームは、友だちとの対戦もかなりおもしろいと思います。作りこんでいる分、敷居が高い印象があるかもしれませんが、いちど乗り越えちゃうと楽に遊べますから、楽しんでいただきたいと思います。

Ziggy
ジギー
COMMENT

時代的に少し古いサイボーグという設定なんですよ。だから、懐かしいような、ちょっと古っぽさを感じさせるデザインにしてもらっています。ただ、上半身はなるべく生身の部分を出して、キャラクター性を表してほしいとお願いしました。ジギーも何稿かあって、内部のデザイナーからもデザインを提出してます。最終的にそれらをいくつか組み合わせて、このデザインになりました。（高橋）

KOS-MOS
コスモス
COMMENT

彼女がいちばん難航したキャラクターじゃないかな。顔はかなり早い時期に決まっていたんですけど、体のほうが試行錯誤の繰り返しだったんです。全身スーツとか、多関節のドールタイプとか、いろんな案が出ました。ある程度進んだ段階でメカデザインの麦谷さんに渡して、彼のほうで体のデザインをフィニッシュしてもらい、それを田中さんがさらに描き起こす……ということをしています。（高橋）

Chaos
ケイオス
COMMENT

KOS-MOSと並ぶ重要なキャラクターで、いろいろと謎があります。なので田中さんには、本編でも触れていない、かなり踏みこんだ基本設定を伝えてあります。髪の色や肌の色なども、最初から決まっていました。その上で、繊細な雰囲気を出したいと思っていたので、線を細くしてほしいということをお願いしていました。必ず手袋をしている、というのも設定上のものです。（高橋）

PRESENT FOR YOU
村上水軍さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

●「夏色の砂時計」

その瞬間の「かわいさ」を求めて

キャラクターデザイナー●村上水軍インタビュー

**デイドロップが物語のカギを握る、
プリンセスソフト初のオリジナル作品『夏色の砂時計』。
そのキャラクターデザインを担当した村上水軍氏に、
キャラクターメイクの秘訣を教えていただいた。**

GAME INFORMATION
2002.May In Store!
「夏色の砂時計」
- ●プレイステーション2
- ●プリンセスソフト
- ●初回限定版7,800円　通常版6,800円
- ●時を駆ける恋愛アドベンチャー
- ●1人プレイ
- ●公式ホームページ
  http://www.oaks-soft.co.jp/princess-soft/

©PrincessSoft2002　Illustrated by 村上水軍

PROFILE
●村上水軍
Murakamisuigun
8月28日生まれ。山口県出身。血液型A型。建築系の高校を卒業後、建設会社に入社するが退社してゲーム会社に再就職。現在はフリーのキャラクターデザイナーとして活躍中。目標はサッカーワールドカップの全試合視聴とのこと。
http://WW5.tiki.ne.jp/~msuigun/

ゲームとの出会いが人生の転機に

――どういう経緯で、絵の仕事をするようになったのですか？

村上：中学生のころに某PCゲームのキャラクターにハマりまして、そのキャラクターを描き始めたのがスタートです。高校を出るまで描き続けたんですが、卒業後は絵の勉強をするわけでもなく、建設系の会社に就職しちゃうんですよ。でもやっぱり絵を描く仕事がしたくなって某ゲーム会社に絵を送ったら、あっさり受かっちゃったんですよね。で、喜び勇んで就職したんですが、思うように絵が描けない。悩んでるところに当時立ち上げたホームページを見てくださった某社から、キャラクターデザインのオファーをいただいたんです。それで独立して、現在に至るというわけです。

――いつもゲームが転機を呼んでいたのですね。では、新しい転機になるかもしれない『夏色の砂時計』との出逢いはどのようなものだったのでしょうか？

村上：唐突にメールで(笑)。でも、実はいちどお断りしてるんです。そのときは企画が『夏色の砂時計』とは別のもので、10歳前後の小さな女の子がメインの作品だったんですよ。ああ、これは僕の絵柄には合わないなと。そうしたら、別の企画をもってきますからもういちど考えてみてくださいという話になりまして、『夏色の砂時計』の原案を見せていただくことになったんです。で、これなら僕としても大丈夫だと思って、やらせていただくことにしました。

――実際、村上さんの絵柄と作品のイメージはぴったりですね。

村上：実は、最初にいただいた企画書では「人間の生き死に」というテーマが前面に押し出された感じだったんですよ。僕的にはそれでもよかったんですけど、最終的には美少女ゲームっぽいノリにまとまっています。イベント絵の原画もすべてのシーンを僕が描いてるんですが、どちらかといえばキャラの明るい表情が中心で。今思えば、「ガーン！」みたいな悲壮感たっぷりな顔が並ぶ絵とかがあってもよかったかなと思いますね(笑)。

「かわいさ」は調合された調味料

――最初にキャラを起こすとき、メーカーからの指定と自分の描きたいキャラの間で、食い違いのようなものはありましたか？

村上：いや、なかったですね。キャラクターデザインは、与えられたデータの中で発想をつかんで絵に起こす作業ですから。ただ、各キャラクターのシルエットには注意しました。この子は髪が長いけど、この子は髪をまとめてるとか。シルエットクイズでもわかる外見にしてあげようと考えるんです。もちろん表情も、そのキャラクターの設定が表れるように心がけてますし。

絵を描く者として最低限、この子はこういうキャラクターだって、見た目でわかるようにしたいんです。

――その特徴づけの部分で、苦労したキャラクターは誰ですか。

村上：理科教師の柳原朋美ですね。実はほかのキャラクターに関しては一発OKで、描き直しとかボツ稿というものが存在しないんです。でも、朋美だけはプリンセスソフト社長自らのダメ出しがあって。僕は最初、彼女にタバコをくわえさせてたんですよ。でも社長が「タバコはイヤ」って（笑）。おまけに朋美はポニーテールの髪がピンピン跳ねてて、描いてる最中ずっと「描きづれーなー」と思ってました。自分でデザインしといて、なんなんですけど。

――逆に描きやすかったのは？

村上：川村真魚です。どこがということではなく、いろいろ振りかけた調味料がうまく調和したな、という感じで。ふだんはストイックな感じなんだけど、着替えをのぞかれてビックリ顔になったりとか。そういう意外性のあるキャラクターは、描いてておもしろいです。

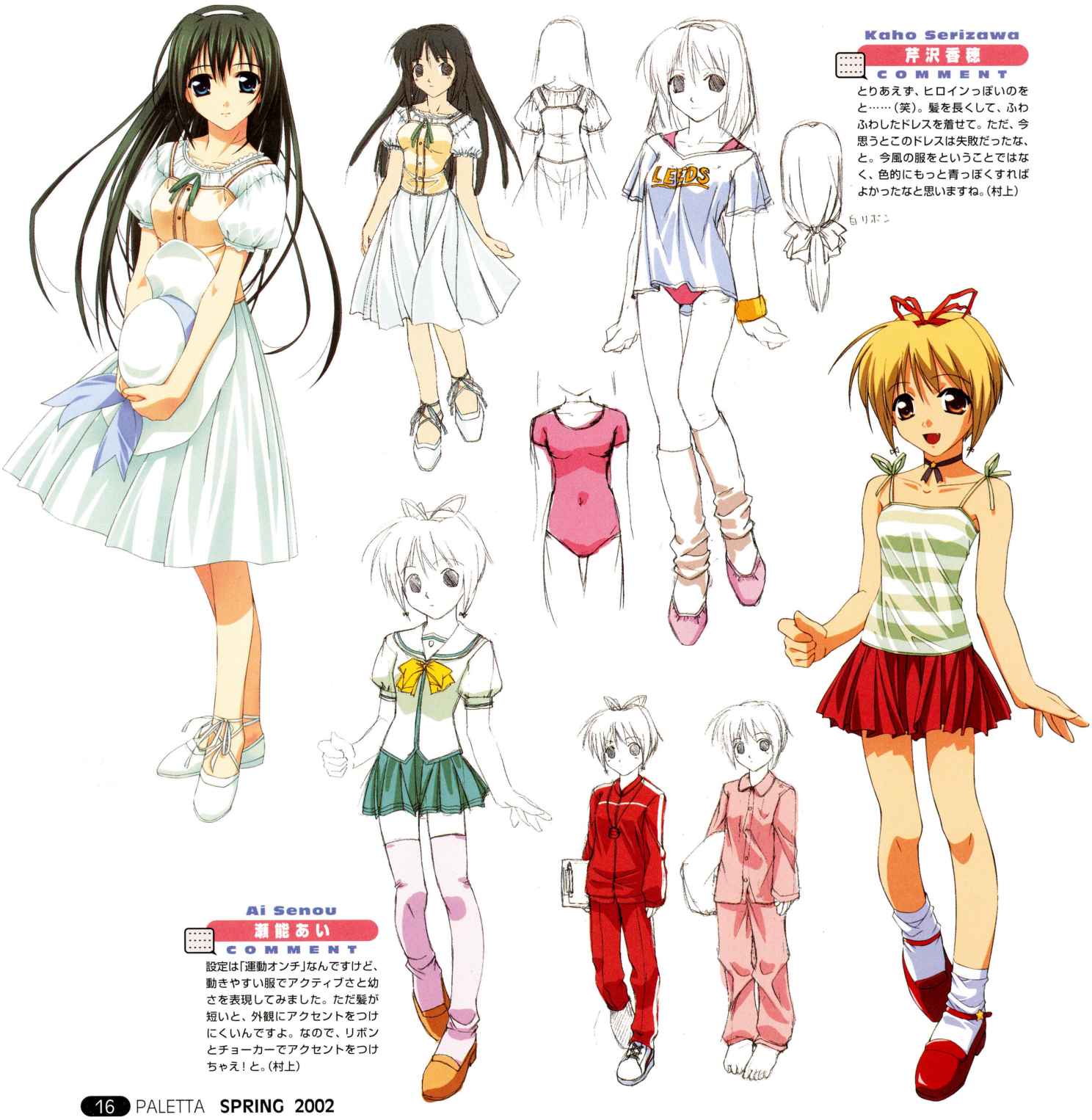
――「調味料」とは、どんなことなのでしょう。

村上：「かわいさ」ですね。それは顔だけのことじゃなく、手なんかにも当てはまります。手は、ちゃんとそのキャラクターにとって自然な形で、もっともかわいいしぐさになるよう仕上げてあげたいんですよ。ただし、それには時間がかかりますよね。カレーなんかといっしょで、時間をかけて煮込むと調味料同士がよくなじむわけです。

――村上さんの描く女の子のかわいらしさには定評がありますが、その「かわいさ」はどのように作り出しているのですか。

村上：難しいですね。別に計算があったわけじゃないので。だってその人なりが感じる「かわいさ」があるわけで、その感覚は天然のものですからね。僕は「自分がかわいいと感じる女の子」が描きたくて女の子を描いてきました。だから僕の描く「かわいい女の子」は、これからもどんどん変わっていくと思います。

CHARACTER INDEX



Kaho Serizawa
芹沢香穂
COMMENT
とりあえず、ヒロインっぽいのをと……（笑）。髪を長くして、ふわふわしたドレスを着せて。ただ、今思うとこのドレスは失敗だったな、と。今風の服をということではなく、色的にもっと青っぽくすればよかったなと思いますね。（村上）

Ai Senou
瀬能あい
COMMENT
設定は「運動オンチ」なんですけど、動きやすい服でアクティブさと幼さを表現してみました。ただ髪が短いと、外観にアクセントをつけにくいんですよ。なので、リボンとチョーカーでアクセントをつけちゃえ！と。（村上）

より「かわいい」ラインを求めて

――まだまだ「村上絵」は完成していない？

村上：実は今描いてるパッケージイラストのキャラクターと、最初に起こしたキャラクターとでは、すでに変化してるんですよ。10か月前にひととおり描いてしまったキャラクターをそのまま描くのは、おもしろくなかったんです。自分の女の子に対する感覚が変わっちゃってるんですね。で、悩むわけです。どうやったらかわいくなるんだろうって。……まあ、こんなのは楽しい悩みですけど(笑)。

――村上さんが現在感じているところの「かわいさ」とは、なんですか？

村上：服、ですかねえ。ただ、服がかわいければいいというわけじゃないんです。最初に女の子ありきで、さて、この子にどんな服を着せてあげようかと考える。それが楽しい状態ですからね。このキャラはこんなポーズをとりそうだな、と。次に、そのシチュエーションに合う服を考えるんです。服をデザインするときはいちおうファッション雑誌も見るんですけど、かっこいい服はあっても、なかなかかわいい服はないんですよね。なので、この部分は使えそうだって部分だけ引っぱってきて、あとは自分の頭の中にある記憶や知識で構成するってパターンで仕上げます。

――今回の『夏色の砂時計』での服は、満足のいく出来でしたか？

村上：女の子の制服なんかは、かわいくできましたね。彼女たちの表情やしぐさに、よくハマったと思います。

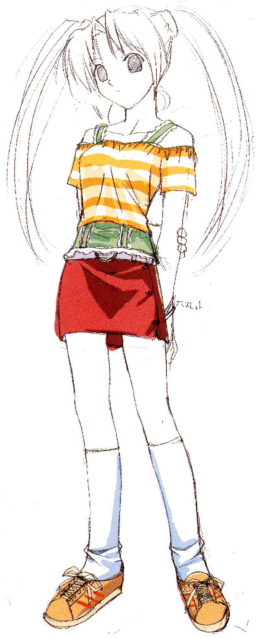
――最後に、これから開拓していきたい「かわいさ」について教えてください。

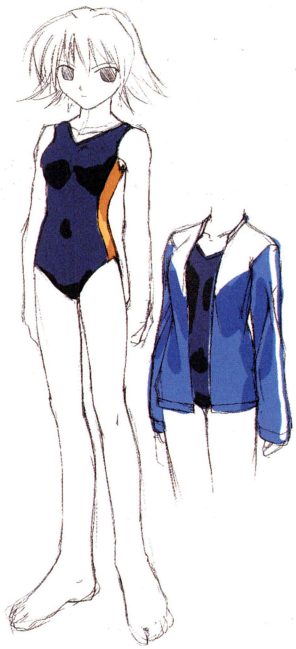
村上：体のラインです。腕の外側のライン1本だけでかわいい、みたいな。線1本で、筋肉の微妙な盛り上がりまで描ききりたいんですよ。女の子をリアルにするためじゃなくて、あくまでもよりいっそうかわいらしくするために。

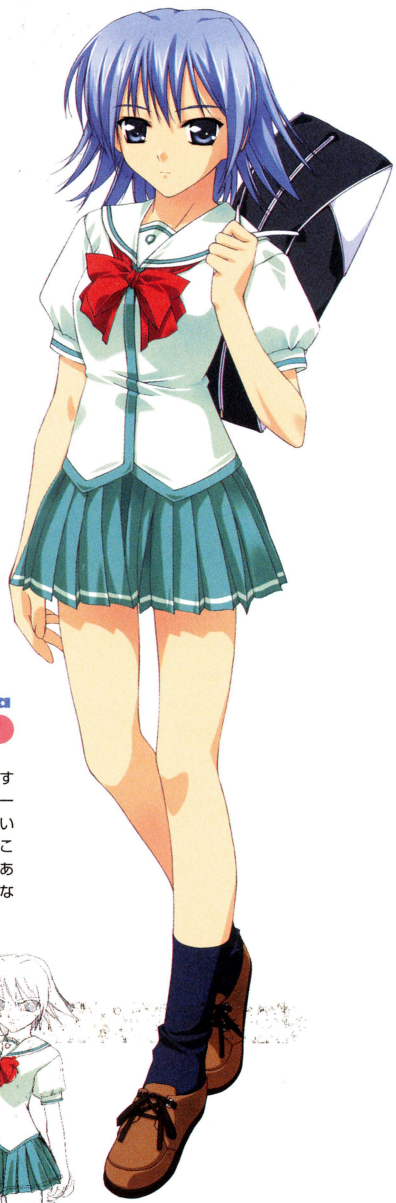
CHARACTER INDEX

Ligene
リージェン(リン)
COMMENT

彼女はタイムパトロールの隊員なので、目立つコスチュームにしてあげようと思いました。指定もたしか、「タイムパトロールっぽい制服」だったし(笑)。頭の針金みたいなリボンは、ビジュアル的にぎやかさを狙った演出です。(村上)





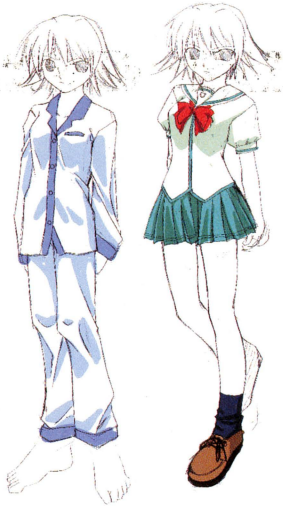


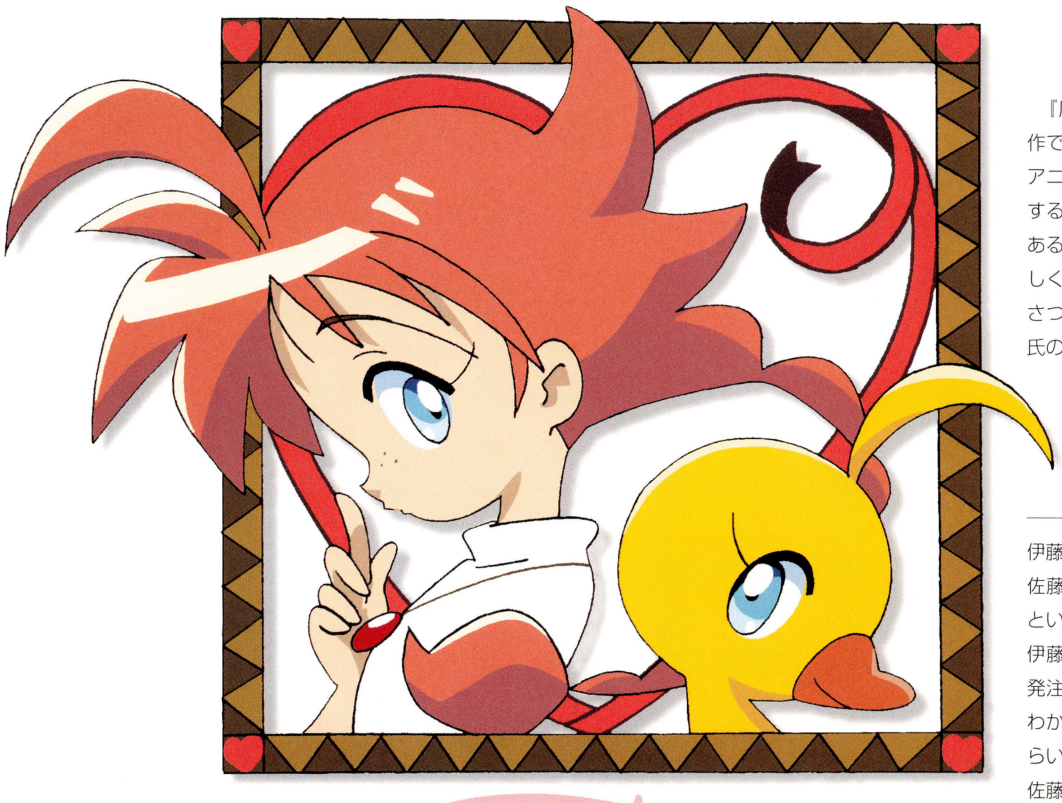
Mana Kawamura
川村真魚
COMMENT

髪の毛はやっぱり短めなんですが、スポーツ少女をアクセサリーで飾るのは合わないだろうと思いまして、毛先を外へ跳ねさせることでアクセントをつけました。あとは、表情がふだんの顔に表れないよう心がけましたね。(村上)

Tomomi Yanagihara
柳原朋美
COMMENT

ポイントはやっぱり、白衣とメガネの理数系アイテムですかね。ほんとはそこにタバコだったんですが(笑)。唯一の大人キャラなので、大人の色気と気怠さ、みたいな部分が浮き彫りになるように考えながら描きました。(村上)





『魔法使いTai！』から10年。伊藤氏の原案・原作である『プリンセスチュチュ』が、念願かなってアニメ化されることになった。各アニメ誌が注目するこの作品は、だれもがいちどは聞いたことがある昔話にバレエというモチーフをプラスした悲しくも美しい物語。対談では、制作に至ったいきさつ、演出のポイントから見どころ、はては伊藤氏の取材旅行のことまで大いに語ってもらった。

『プリンセスチュチュ』は『魔法使いTai！』から生まれた

――企画はどこから思いつかれたのですか？

伊藤：きっかけは微妙なところですね。

佐藤：そうですね。『魔法使いTai！』の気晴らしというところですかね。

伊藤：ええ。『魔法使いTai！』のキャラクターを発注されたときに、どんなふうに作ったらいいかわからなかったんです。どういうスタイルにしたらいいか考えつかなくて。悩んでいるときに「あ、佐藤さんは魔法もので元気の出る作品を作りたいんだ」と気づいたんです。「じゃあ私はどういう作品を作りたいんだろう」と描いてみたのが『プリンセスチュチュ』。なんでそこでバレリーナが出てくるのってなっちゃうんですけど(笑)。仕事で集中が必要なとき、必ずクラシックバレエの音楽

PALETTA INTERVIEW ■

Princess at Ballet

●「プリンセスチュチュ」
バレエとメルヘンの不思議世界

総監督・原案●佐藤順一　●　原案・キャラクターデザイン●伊藤郁子

**『魔法使いTai！』の強力タッグが放つ『プリンセスチュチュ』。
今回は、数々の謎に包まれているこの作品に大接近。
今、なぜ昔話でバレエなのか？　なぜ主人公がアヒルなのか？
佐藤順一氏＆伊藤郁子氏が、新しくて不思議なアニメ世界を語る。**

ANIME INFORMATION
2002 SUMMER ON AIR!
「プリンセスチュチュ」
●2002年8月キッズステーション他にてOA決定

©HAL・ガンジス/TUTU

PROFILE
●佐藤順一
Jun-ichi Sato
1960年8月11日生まれ。愛知県出身。血液型B型。
監督作品は『ユンカース・カム・ヒア(劇場版)』、『新白雪姫伝説プリーティア』。シリーズディレクター・演出として『美少女戦士セーラームーン』『夢のクレヨン王国』『おジャ魔女どれみ』など。1996年、自身の原案である『魔法使いTai！』で、総指揮・脚本・絵コンテからノベライズまで手がける。東映の第一期研修生。「公園バーベキュー。ああ、行きたい」。

PROFILE
●伊藤郁子
Ikuko Itoh
8月25日生まれ。茨城県日立市出身。血液型O型。
原画デビューは『スプーンおばさん』。『ユンカース・カム・ヒア(劇場版)』(原画)、『美少女戦士セーラームーン』(作画監督・原画)などで佐藤順一氏とチームを組む。佐藤氏原案の『魔法使いTai！』にキャラデザ・総作画監督・原画として参加、強力なタッグに。趣味はドイツ語、旅行、映画、雑貨屋巡り、うさぎコレクションなど。「『プリンセスチュチュ』に入魂中！です」。

を聴くんですよ。で、バレエ音楽を使えるアニメってどんなのだろうと考えたときに、やっぱりバレリーナよねって。バレエのチュチュや舞台衣装のデザイン、ダイナミックな舞台の美しさも、アニメ映像で十分見ごたえがあるんじゃないかと。

佐藤：それにバレエは、女の子の憧れとなりうる世界ですし。タイトルは最初から『プリンセスチュチュ』でしたよね。

伊藤：お話を思いついたときから、『プリンセスチュチュ』でしたね。「こんな話ができたけどおもしろい？」って、周りにいる人たちに聞いてまわったんですよ。まあ、笑って聞き流す人と熱心に聞いてくれる人と、いろいろいたんですけど。

佐藤：企画ができたら見せてねって。

伊藤：そう。それが多かった。その中でいちばん真剣に聞いてくれたのが佐藤さんでした。

佐藤：僕が聞いたときは、『まほTai！』が始まってましたよね。

伊藤：ええ。『まほTai！』の制作中に、こういうのはどうかなってスタッフと話したときに、「ああ、それはおもしろい」ってことになって。それが制作のほうに届き、佐藤さんにも届いたのでは。

ギャグ調アニメが不思議昔話（メルヘン）になった理由

――原作は伊藤さんと佐藤さんとありますが、その役割分担は？

伊藤：私がまず思いついたことをガーッと並べるんですよ。佐藤さんはそれをうまくお話として成立する方向にもってってくれる。

佐藤：そうですね。伊藤さんからピースがバラバラと出てくる。それを形に組み合わせるみたいな。最初の企画書を作ったときからもう10年近くたってますから、だいぶ、というか全然違うものになってますね。

――最初と違うのはどのあたりですか？

伊藤：始めはもっとギャグ調だったんです。『まほTai！』やってたころですが。ところが、ちょうど本郷（みつる）さんが監督した『クレヨンしんちゃんの』……。

佐藤：『変だーランド』？

伊藤：『変だーランドの冒険』っていうのを見て、あれで最終ボスがオカマの……。

佐藤：マカオカマ。

伊藤：オカマの双子のダンサーだったんですよ。ちょっとオカマには勝てないなあと（笑）。この路線は本郷さんに任せようって、方向転換したんです。

――どんな作品をめざされていますか？

佐藤：見たこともないものにしたいな、とは思うんですけど。テーマは物語の原点回帰。物語って、本のない時代には、子どもにせがまれて親が適当に創作してたんです。話の頭と尻の脈絡が全然ないようなものだったんですよ。それが、起承転結のような型ができてくると、型にお話をはめるようになってくる。最初にどういう話を作るか決めて、あとはそれに合わせて事件を発生させてって。そうやってできたお話には、物語が本来もっていたエネルギーみたいなものが感じられない。だから、昔の物語がもっていた迫力を描きたいんですね。とはいっても、昔話の原点的な部分をテレビでどこまで出せるか。肉体的にも精神的にも残酷なシーンや、心の中の暗い部分も平気で出てくるし、ハッピーエンドばかりじゃない。そういったものの、せめて匂いを出したいかな。

伊藤：なるほど。私は変わったものにしようという意識はそんなになくて。どこか懐かしいもの、難しいテイストもあるんだけど、心に何かひっかかる、そういうものにしたいですね。

伊藤さんが決めた『チュチュ』の舞台とは？

――伊藤さんはヨーロッパのほうに取材旅行なさったそうですが、どのあたりへ？

伊藤：おもにドイツです。あとヨーロッパをちょこちょこと。

佐藤：ドイツ好きなの？

伊藤：元々、オーストリアに行きたくてドイツ語を勉強してたんです。『チュチュ』を思いついたとき、小さな町で起こる事件を描くなら、舞台は城壁に囲まれた町が多いドイツかなと。たまたまネルトリンゲンという町の写真を見たときに「ここだ！」と思って。いちおう日本人に人気のスポットではあるんですけど、すごく行きづらい場所にあって。観光バスルートに入ってると思いきや、トイレ休憩の10分くらいしか止まらない（笑）。実際、くまなく見てる人ってそういないんじゃないかな。

佐藤：やっぱりトイレ休憩だからね。

伊藤：石壁に囲まれた、1周2時間くらいの町なんですけどね。

佐藤：1周2時間って、歩いたの？

伊藤：そう。古い町並みとか路地とか、私、すごく好きなんです。そういうところを重点的に見てまわって。あとで美術に生かせればいいなと。あんまり観光地ずれしてなくてほんとうに地味だけど、不思議な事件が起こりそうということではうってつけの町です。

佐藤：不思議なことが起こりそうなムードってありますよね。日本でも、やっぱり不思議なことが起こるのだったら、それなりの場所にもってかなきゃならなくて。

伊藤：あの石壁の冷たさとか、気温とか空気を感じさせられないかなって考えてるんですけども。小さな町だけど、移民もいて、ちょっと危なげな雰囲気もあるわけで。朝起きて出かけようとしたら、町角に血しぶきがあって「これはいったいなにごと!?」とか。

佐藤：鶏かなにかを絞めただけかもしれない。

伊藤：わかんないじゃないですか。日本ではなさそうじゃないですか。

佐藤：ないですね。

伊藤：チョークの人型はあるかもしれないけど。

――アニメではどのあたりにその町らしさが出ているのでしょうか？

伊藤：時計塔はあります。教会の塔ですけど。学園とか寮は新しく作った設定です。ネルトリンゲンを完璧になぞるのではなく、やっぱりゆがんだ世界ではあるので、変わった設定を混ぜていこうと思っています。

見どころはなんといっても あひるちゃんの変身シーン

――キャラクターの隠し設定や、誕生秘話はありますか？

佐藤：ドロセルマイヤーの扱いが難しかったですね。彼は謎の空間とあひるのいる世界を行き来してストーリーを導くのですが、あまり出すぎてもまずい。結局、事件のヒントを与える役として、エデルというキャラクターを出したんですけど。

伊藤：エデルは企画当初いなかったですよね。私にはまだイメージがつかめてなくて。

佐藤：演出の必要から発想したキャラなので、キャラデザイン的にちょっと苦労かけたかも。

――「みゅうと」「ふぁきあ」の名前の由来は？

伊藤：ドイツ語の辞書からです。みゅうとは「神話や伝説の人」という意味のミュートスという言葉から。ふぁきあは、和製英語みたいなアラビア製ドイツ語だと思うんですけど。「殉教者」という意味だったはず……。

――「るう」というのは？

伊藤：「白鳥の湖」のオディールから発想したんですけど。

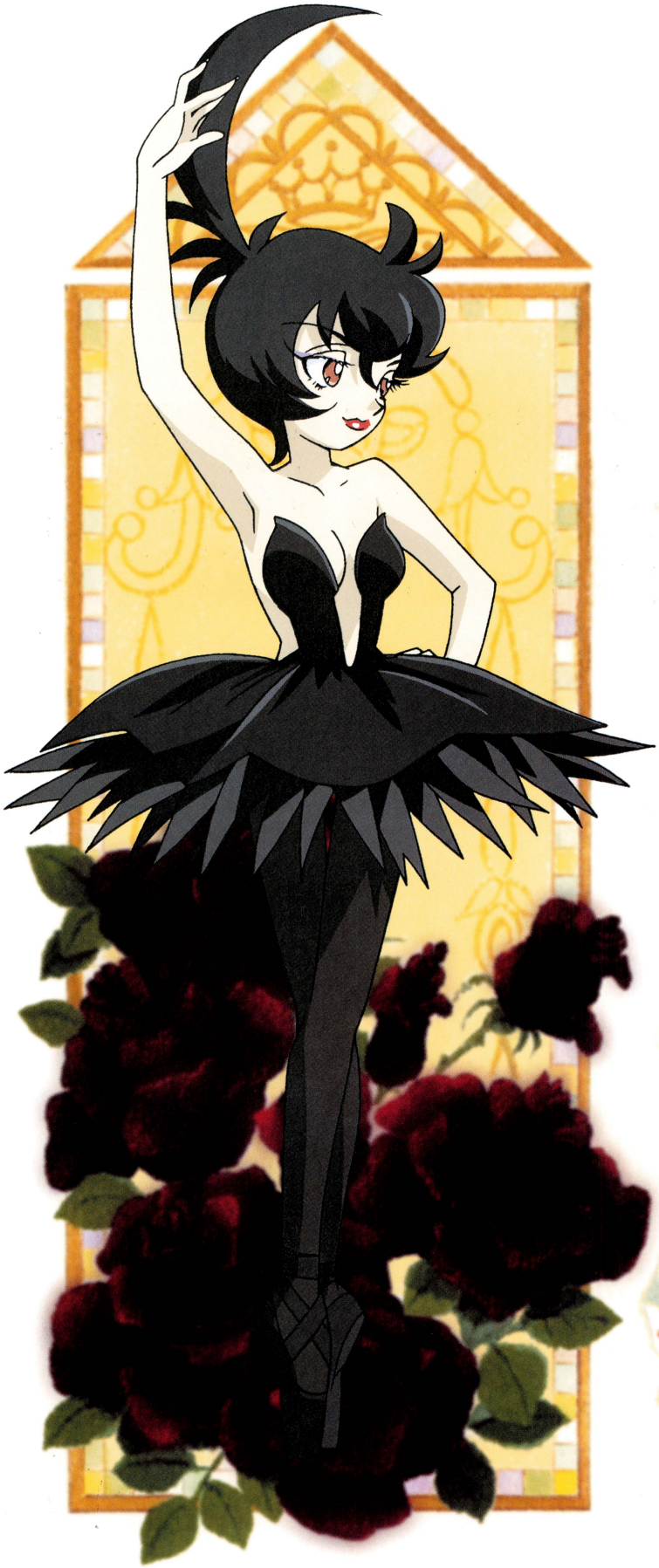
佐藤：逆さに読むとルーディオだからるう？

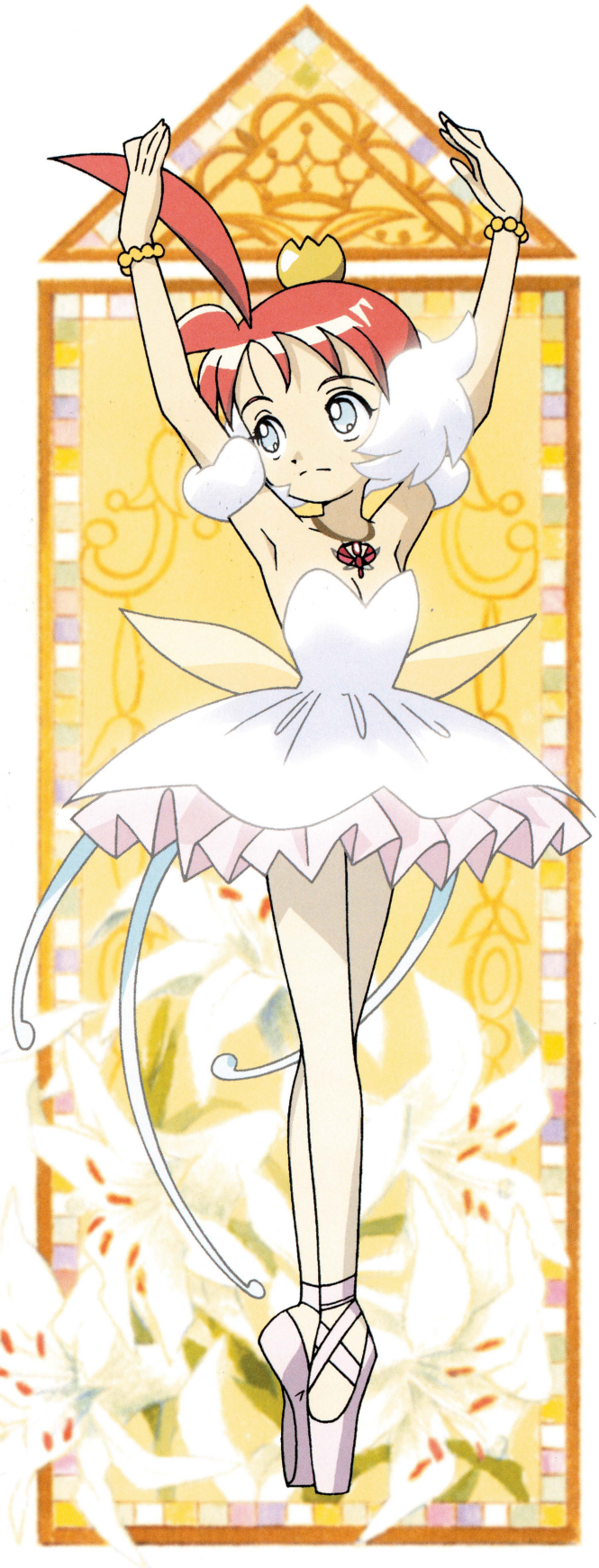
Princess at Ballet

PRINCESS TUTU PILOT FILM

BLACK SWAN & WHITE SWAN

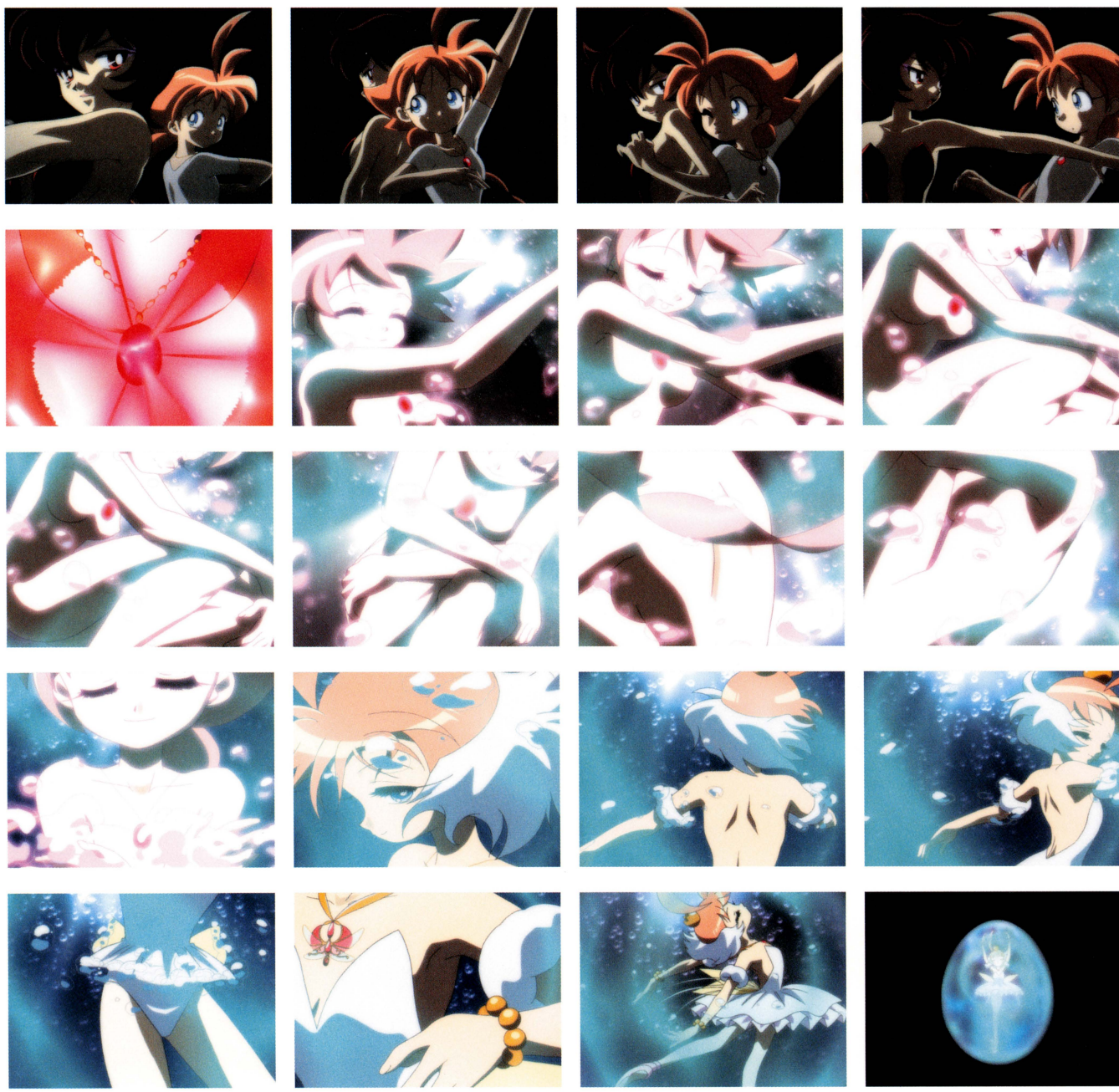
ILLUSTRATED BY IKUKO ITOH





伊藤：オディールの語尾のルーです。聞いたことのないような、耳に残る感じの名前にしたいと思ってたんですよ。無国籍な部分も必要だと思ってたんで。
佐藤：そうだったのか。るうは最初からるうだったのか。みゅうととふぁきあは、二転三転したよね。
伊藤：しばらくの間は、白い王子、黒い王子って呼んでました（笑）。
佐藤：白黒でね。
――「あひる」にはモデルがいるのでしょうか？
伊藤：モデルはいないです。あひるがアヒルなのは、女の子の「好きな男の子のためにきれいになりたい」と思うところと、アヒルが「白鳥になりたい」って思うところをひっかけて。『みにくいあひるの子』はみにくいヒナは実は白鳥だったというオチですけど、ほんとうにアヒルなんだけど白鳥になるためにがんばる主人公を作りたかったんですよ。
佐藤：そうそう。人間じゃない部分のパワーっていうか、人間だとがんばれないけど、アヒルだとがんばれる部分もあると思うし。
伊藤：でも、最初はもっと地味なキャラクターを考えていたんですけど。今のスタッフになってかなり変わりましたね。監督の河本（昇悟）さんが横はねの髪がどうも好きらしくて（笑）。
佐藤：アヒルのしっぽをイメージしてるんですよ。そばかすは前からあったよね。
伊藤：そばかすはありましたね。そばかす、三つ編みはだいじって（笑）。
――ネコの先生やワニ子、アリクイ美など動物が登場しますが、意図は？
佐藤：物語っぽさを保証するというか。
伊藤：画面に混じっていても、そこでいっしょに生活してるというムードではないんですよ。不思議感というか。
佐藤：なんか混じってる。
伊藤：でもなぜか誰も突っ込まない。
佐藤：そういうのが混じってても当然と思っている不思議感を出したいんですけど。前例がないから難しいんですよね。
伊藤：難しい部分にあえて挑戦しようと。『チュチュ』はスタッフ各自が苦手なものに挑戦する作品でもありますよね。佐藤さんも嫌いなダークサイドにチャレンジしていただこうと。これは大きなポイントです。
佐藤：大きいんだ。だから、みんな怖い話にしようとするんだ。
伊藤：死んだ人が出てきたり。
佐藤：私は、ギャグ度を上げようとしてるんです

PRINCESS TUTU PILOT FILM



けど。
伊藤：そこで一所懸命闘っているんですけど(笑)。怖さっていうのはたいせつだと思ってます。見た目のかわいらしさの裏で、ちょっと考えると怖いなというのが、作品のカラーとしてあってほしい。そこまでがメルヘンの形だと思います。
――読者にメッセージをお願いします。
佐藤：あひるは鳥のアヒル、人間のあひる、そしてチュチュに変身します。特にあひるの変身シーンと、チュチュになったらすごいところを見てください。あひるができないことでもチュチュはできる。チュチュに変身したら嵐のように回るし、建物より高くジャンプしますから。
伊藤：あひるのときとのギャップはかなりありますよね。お尻がね(笑)。
佐藤：あひるのときはお尻を出して歩く。あと、「ぐわっ！」と言うとアヒルに戻ってしまう。そのあとには服がパーッと残ってて。水につかるとアヒルから人間の姿に戻れるけど、服はあっち、どうするのよって(笑)。そこはおいしいポイントかな。
伊藤：ぜひ見ていただきたいですね。
佐藤：実際見たら肝心なカットは飛ばされてて。「なんだよ、ヌカ喜びかよ」って思われるかも(笑)。

熱く語るふたりの対談はノンストップで1時間以上。でも、すべては語り尽くせないようだった。『プリンセスチュチュ』への情熱がどんな形で私たちの前に現れるのか、期待して待ちたい。

NHKオリジナルアニメ第6作目となる『カスミン』。主人公の春野カスミは、動物学者の両親がアフリカへ行くことになったため、霞家に預けられることになる。ところがそこは、「ヘナモン」という妖怪たちの世界だった——。穏やかなリズムと不思議な世界観をもつこの作品は、どのように生み出されたのだろうか。

伊藤有壱さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

●「カスミン」

がんばるという決意をこめて、髪の毛をギュッと上に!

ヒロイン「春野カスミ」が健気にがんばる姿が世代を越えて共感を呼んでいる『カスミン』。そのキャラクター原案を手がけた伊藤有壱氏にキャラクター誕生の経緯をうかがうとともに、未公開設定ラフ画を紹介する。

キャラクター原案●伊藤有壱インタビュー

積み上げられた紙の山

——『カスミン』と関わることになった経緯を教えてください。

伊藤:『カスミン』のプロデューサーの松本さんと僕は、『ニャッキ!』(NHK教育テレビで放送中のクレイアニメ)でプロデューサーと監督という関係なんです。いっしょに仕事してるついでなのか、意外性にかけたのか、「こういう企画があるんだけど」って声をかけてくださったんですよ。で、いそいそと出かけていってみると、目の前に紙が積み上げられてまして、松本さんが言うんです。「ヘナモンってのがいるの。さあ描いて」って(笑)。僕も言葉や文章で説明するのが苦手なタチですから、そのとき松本さんの頭の中にあったイメージを聞きながら、バーッと描いたんです。

——主人公のカスミンも、そういうやり取りの中から生まれたのですか?

伊藤:はい。いつもたいへんな目にあうんだけどがんばるコだということで、がんばるぞ!という決意を表すために髪をイチョウみたいに立てる感じでまとめました。アニメキャラは一目で見分けのつくビジュアルでなくちゃいけないという考えもありましたので、とにかくわかりやすくしたんです。そんな調子で作業を繰り返してるうちに、いつの間にかキャラクター原案という立場にまでのし上がってました(笑)。

「思いつく」と「まとめる」の違い

——TVアニメーションのキャラクターを作るのは初めてだとうかがいましたが、とくに苦労したのはどんなところでしたか?

伊藤:世界観にキャラクターを合わせることです。僕はアイデアの球なら何十球でも投げられるんですけど、思いつくまま投げちゃうせいで、球の速さも球種もバラバラになっちゃうんですよ。だから描いたキャラを並べてみると、イメージがバラつくんです。これじゃ同じ作品で使えないよってくらい。このへんが僕をキャラクターデザイナーに向かせない原因なんでしょうね(笑)。だから、キャラクターデザインの馬越嘉彦さんには、ほんとうに感謝しています。

——そうすると、思わぬ球がストライクゾーンに飛びこんだ例もあるのでは?

伊藤:そうですね。たとえばユリちゃんとかは、脇役のつもりでほんの2、3点描いただけだったんですけど、レギュラーになりました。逆に、ヒロインのつもりで描いたけれども脇役に回ったのが、かえでちゃん。ハキハキして面倒見がよくてケンカっぱやいイメージで作ったんですが、それじゃあ顔も性格も尖りすぎてカスミンのイメージに合わないということで、カスミンとしてはボツになったんです。作品というひとつの枠組の中にキャラクターを適材適所へ配置するのは、難しいなと思いました。

——特に好きなキャラクターはいますか?

伊藤:ヘナモンはみんな好きですね。彼らは物品が元になった妖怪ですから、それぞれにしっかりとした背景と物語があるんですよ。最近のアニメキャラってデザインは秀逸なんですけど、描写が刺激優先になってしまいがちな気がするんです。やたらに背景が爆発したりとか(笑)。ヘナモンはそういう刺激とは無縁で、アニメキャラとしては描写が難しいけれど、ひとつの生き方として見た

ANIME INFORMATION

Now On Air!

「カスミン」
- ●NHK教育テレビ
- ●毎週土曜日18:30～18:55
- ●4月より第1シリーズ再放送中
- ●秋より第2シリーズ放送予定

©伊藤有壱・NHK・NEP21

PROFILE

●伊藤有壱
Yuichi Ito

8月14日生まれ。東京都出身。
アニメーションディレクター。'90年、『星眼鏡』でアニメ作家としてデビュー。'98年、I-TOONを設立。代表作はNHKプチプチ・アニメ『ニャッキ!』、NECのCM『バザールでござーる』、フレンテCM『ピンキーモンキー』ほか。最近作は宇多田ヒカル『traveling』プロモーションビデオ(クレイパート)など。「今、『パラッパラッパー』でおなじみ、Rodney A. Greenblatのビデオ作品の監督をしています。夏発売なので、お楽しみに!」。

らとても自然でステキなことだと思うんです。僕自身こんなふうに人生を過ごせたらいいなっていう気持ちを、彼らのデザインにこめてる部分があるんですよね。

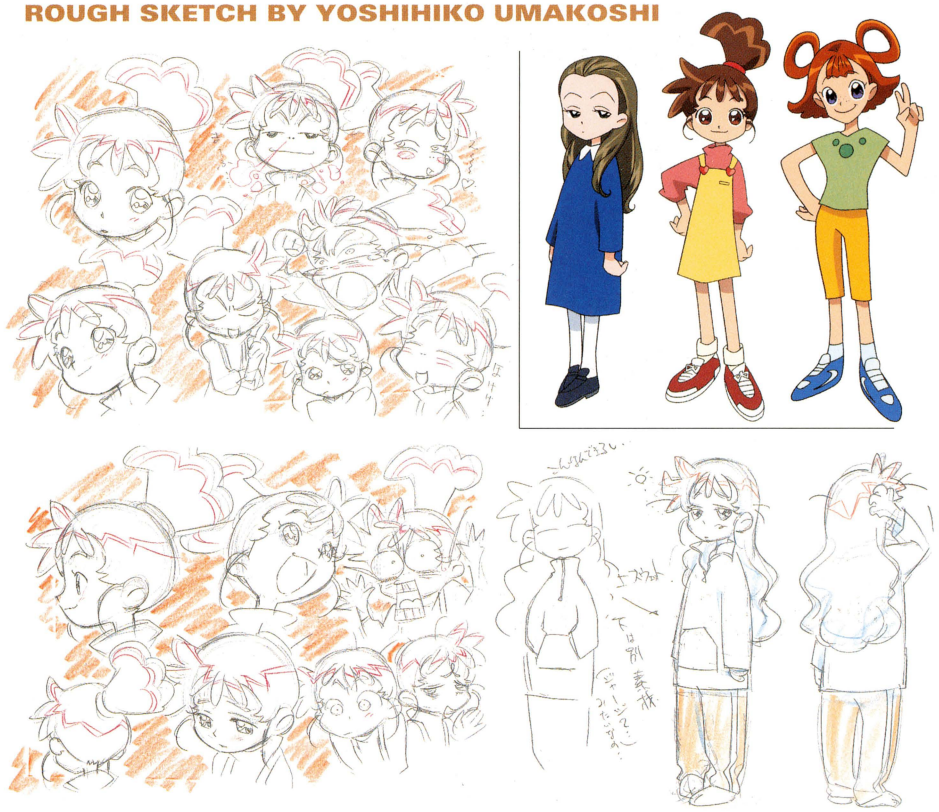
――ヘナモンといえば、カスミンがヘナモンからよく間違われている「ベチャポンテン」、デザインは起こされているんでしょうか？

伊藤：描いたんです。でも、松本プロデューサーや本郷監督に、「あ、ベチャポンテンはそうじゃないから」とかケムにまかれまして（笑）。だから僕も、シルエットがカスミンにそっくりなヘナモンとしか知らないんですよ。

――最後に、愛娘カスミンへ、生みの親からメッセージをお願いします。

伊藤：思えば簡単なデザインすぎたなあ、もっとかわいい服を着せてあげればよかったなあと、ちょっと後悔してるんです（笑）。でも、スタッフの方やファンのみなさんの手助けをいただきながら生き生きと暮らしている姿をテレビで見られて、父さんホッとしてます。門外漢の僕が生んだ拙い娘ですが、みなさん飽きずに見守ってやってください。

ROUGH SKETCH BY YOSHIHIKO UMAKOSHI

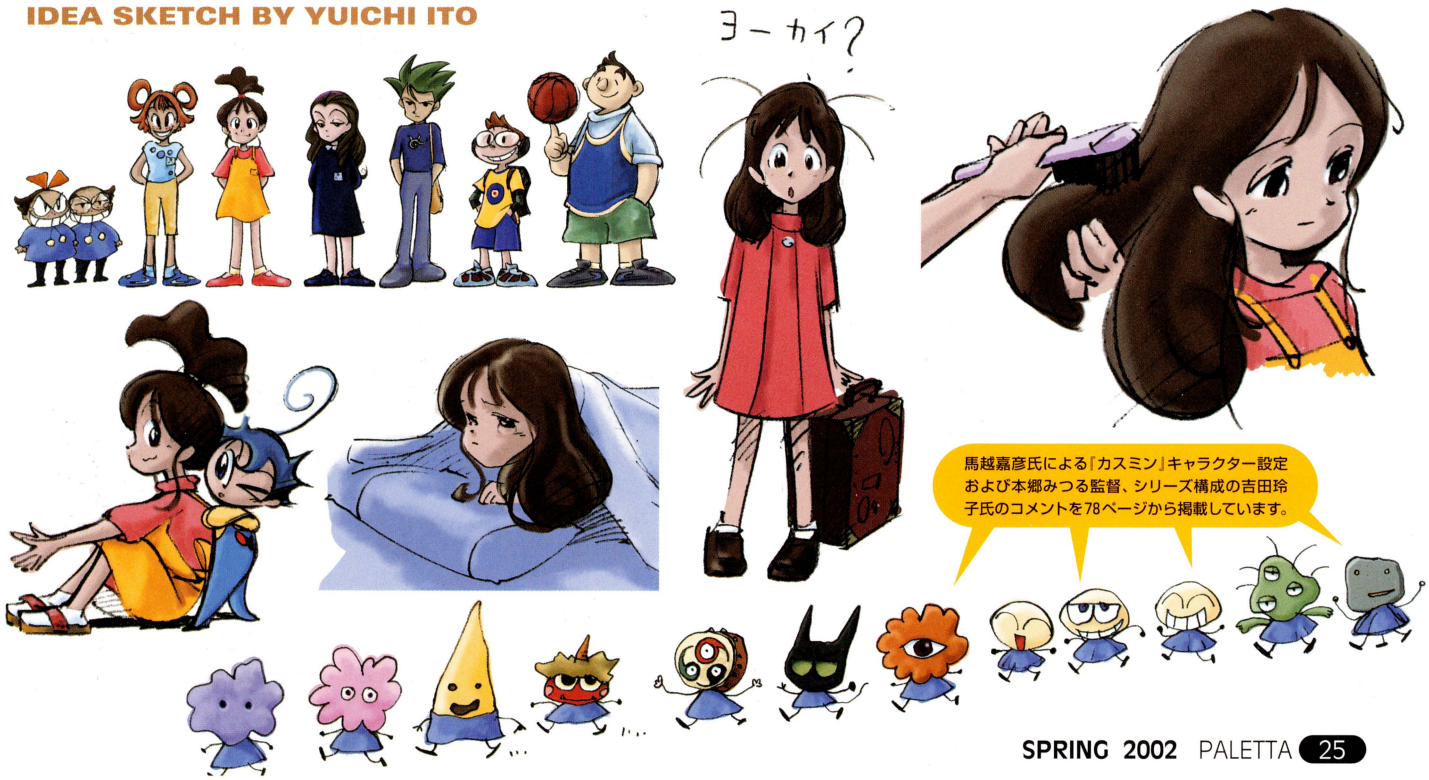


ANIME INFORMATION

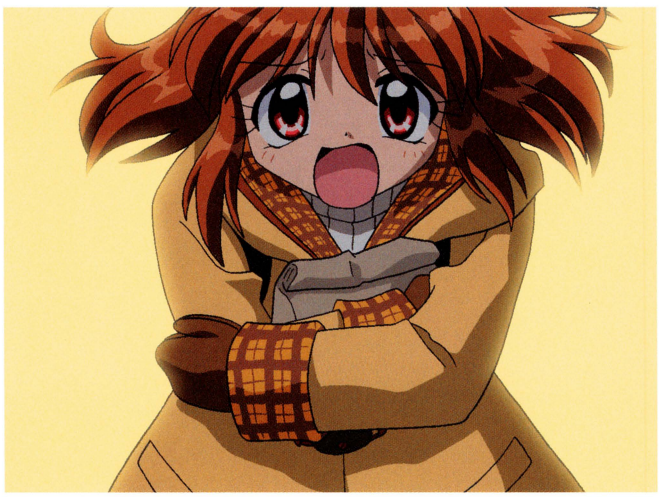
2002.4.26 IN STORE!

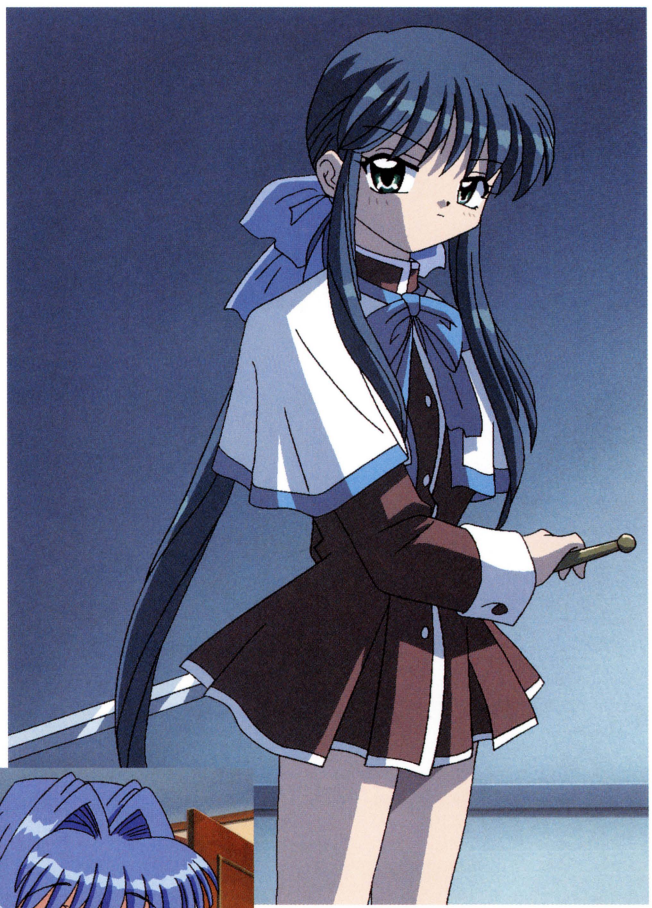
「カスミン」
- ●発売：東芝デジタルフロンティア　販売：東芝EMI
- ●DVD：各巻4話収録（Vol.6、7のみ各3話収録）
  - 4/26　Vol.1～Vol.2／各4,800円
  - 5/29　Vol.3～Vol.4／各4,800円
  - 6/26　Vol.5／4,800円
  - Vol.6～Vol.7／各3,800円
- ●VC：各巻2話収録／各2,800円
  - 4/26　Vol.1～Vol.4
  - 5/29　Vol.5～Vol.8
  - 6/26　Vol.9～Vol.13

IDEA SKETCH BY YUICHI ITO



馬越嘉彦氏による『カスミン』キャラクター設定および本郷みつる監督、シリーズ構成の吉田玲子氏のコメントを78ページから掲載しています。





「Kanon」
雪降る街の恋物語

チーフディレクター●伊藤尚往コメント

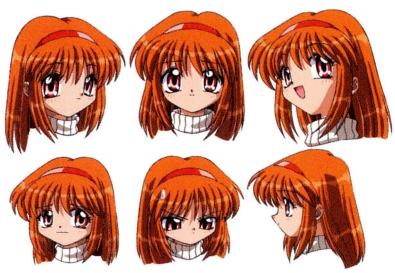
Key／ビジュアルアーツ原作の大ヒットゲームのアニメ化とあって、多くのファンの期待とともに始まったアニメ版『Kanon』。チーフディレクター伊藤尚往氏のコメントとともに、ゲームの基本設定そのままに雪の降る街を動き回るキャラクターたちを紹介する。

ずいぶん長い間作業をしていたように思うのですが、振り返ってみるとあっという間の数か月でした。特にオンエアが始まってからは毎日が忙しく、こうして無事に制作終了できたのも、ある意味「奇跡」だったのかなと思います。

『Kanon』のアニメ化は、元となるゲームの圧倒的なテキスト量とキャラクター分岐をどう処理して、ストーリーをまとめるかが最大の問題でしたが、脚本家の方々が超ウルトラCのテクニックであっさりとクリアしてくれたので、私の仕事はそれをどうまとめるかだけでした。

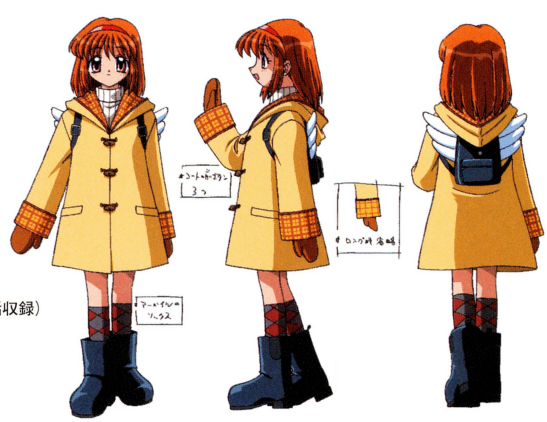
そういう点ではわりと楽をさせてもらえたのですが、その後の作業は私の不慣れとわがままでスタッフをずいぶん混乱させてしまい、申しわけなく思っています。ですが、その甲斐もあっていろいろな表現を試すこともできました。これからビデオ等で見る方々には、そういった点も含めて楽しんでいただけるとうれしいです。

7～10話あたりは脚本段階から怒濤の展開で、賛否はあるかもしれませんが、ちょっと気に入っています。



Ayu Tsukimiya
月宮あゆ
1月7日生まれ　AB型
いつも羽のついたリュックを背負っていて、「うぐぅ」が口癖のタイ焼き大好き少女。裕一の幼なじみで、7年ぶりに感動的（？）な再会を果たす。ふたりで、彼女がなくした「たいせつなもの」を捜すことになるが……。

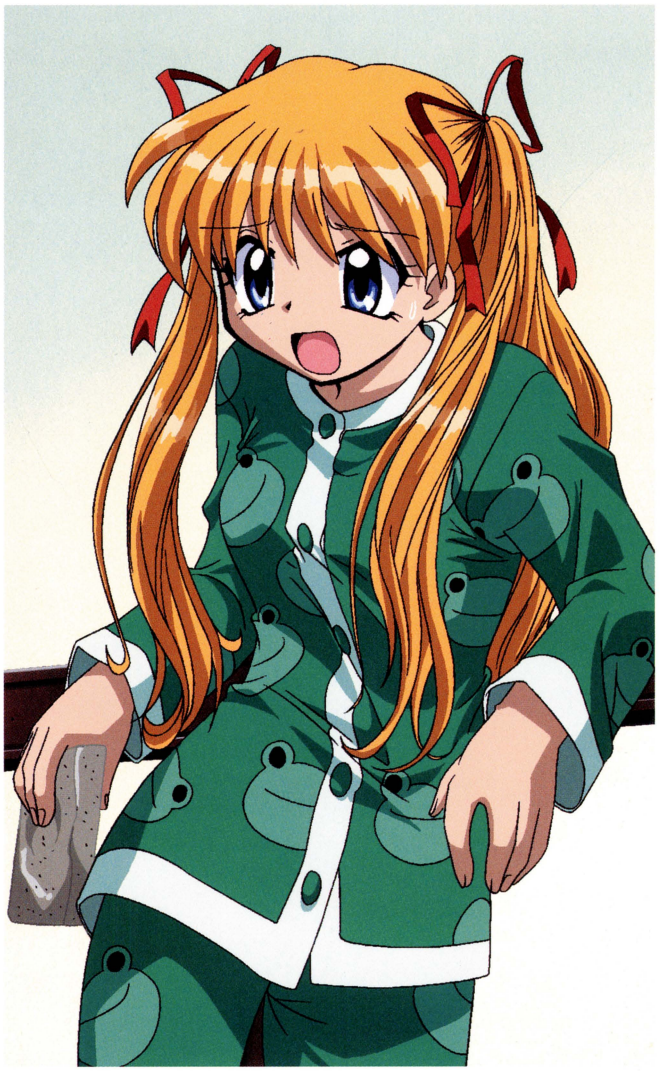
Nayuki Minase
水瀬名雪
12月23日生まれ　B型
裕一のいとこで幼なじみだが、最近は微妙な関係に。おっとりした性格でマイペースだが、あゆや真琴には振り回されぎみ。世話好きで、7年ぶりに再会した裕一にも、なにかと世話を焼いてくれる。ネコが大好き。

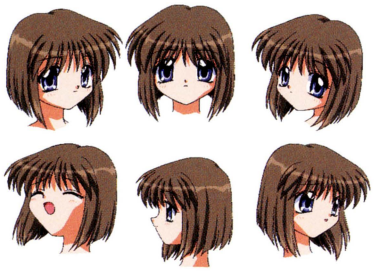


PROFILE
● **伊藤尚往**
Naoyuki Itou
1964年生まれ。『天空戦記シュラト』『宇宙の騎士テッカマンブレード』などで原画、『エンジェル伝説』で作画監督、『おジャ魔女どれみ』では演出を担当。『Kanon』ではチーフディレクター（＝監督）を務める。

ANIME INFORMATION
2002.5.5 In Store!
「Kanon ～カノン～ 第2巻」（2、3話収録）
- パイオニアLDC
- VIDEO/DVD
- 5,800円

©VisualArt's／Key／東映アニメーション





Shiori Misaka

美坂栞

2月1日生まれ　AB型

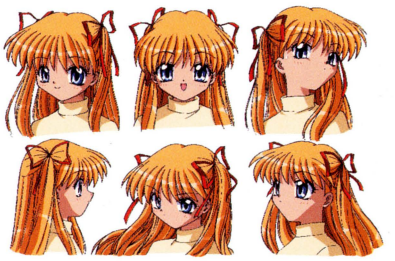
裕一のクラスメート、香里の妹。病気のため、長期にわたって学校を休んでいる。裕一と出会ってからは、毎日私服のままで高校を訪れるように。はかない感じのするコだが、意志は強い。バニラアイスが大好物。

Mai Kawasumi

川澄舞

1月29日生まれ　O型

祐一が通っている学校の上級生。彼女は夜の校舎で剣を構え、目に見えない何かを追い、人知れず戦っている。他者をよせつけない雰囲気のため誤解されがちだが、根は優しい子。舞踏会の事件で退校処分になりかける。

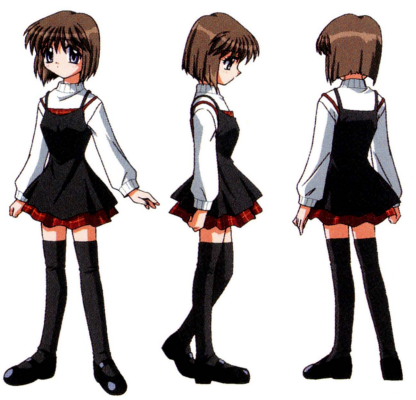


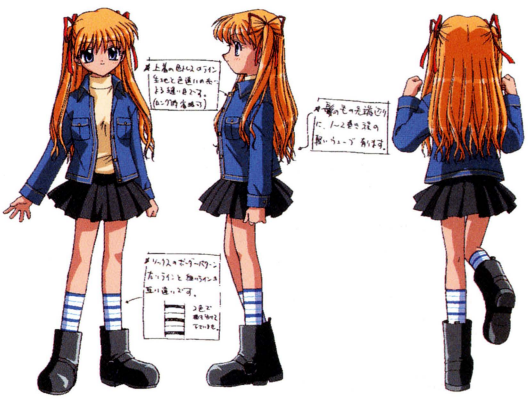
Makoto Sawatari

沢渡真琴

1月6日生まれ

なぜか記憶をなくしており、自分の名前以外は何もわからない。しかし裕一に対する憎悪だけは残っているようで、何かにつけて裕一を困らせようとする。感情がすぐに表に出てしまうが、それは裏表のない性格のあかし。





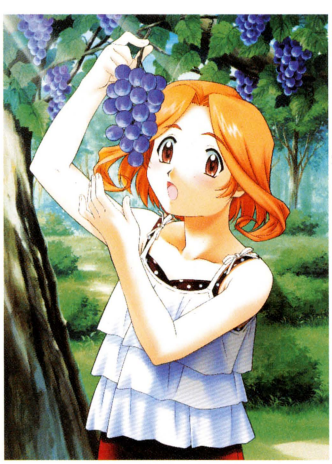
美雨の純情さに、共感できます

――『PIANO』アニメ版について、最初の印象はどんなものでしたか？

川澄：セーラー服、かわいい（笑）。『PIANO』は、もとはドラマCDからなんです。ということは美雨以外の登場人物の顔って、私もアニメの設定画で初めて見たんです。だから、美雨はこんな家族に囲まれて育ったのねーとか、美雨の憧れの人ってこんな人なのねーとか、すごく新鮮でしたね。この人たちがどんなしぐさや話し方をするのかなって、すごく楽しみなんです。

――アニメで、こんなエピソードが見たい！というものはありますか？

川澄：私、美雨の家族が好きなんですよ。あんまり干渉はしないけど、あたたかく見守っててくれて、背中を押してくれるっていう。だから、家族のなにげない会話シーンがたくさん画面に映ったらうれしいですね。あとは、美雨と高橋先輩のいい感じのシーンでしょうか（笑）。美雨の純情さって、私たちの世代の中学生の純情さに近くて、共感できるんですよ。美雨は高橋先輩に憧れながらも告白できないでいますよね。私たちもやっぱりそうで、授業中に手紙回して「今、グラウンドの○○先輩と目があっちゃった」みたいなことがせいぜい。だから、ここはひとつ、高橋先輩のほうから告白してもらってメデタシメデタシになってくれたらなー、なんて勝手なことも思ったりしています。



「おとなしいコ」の芯にあるもの

――共感するといえば、川澄さんは美雨と同じようにピアノを習ってらしたそうですね。美雨とシンクロする部分も多いのでは？

川澄：そうですね。私も美雨と同じで、小さいころからピアノを習い始めました。それから毎日弾き続けてきたんですけど、そうするとイヤだとか好きだとかいう次元を超えるんですよ。とくに中学生のころはいちばん弾いていた時期で、両親もピアノさえ弾いていればいいって感じでした。おかげで「勉強しなさい」って言われたこと、ないんです。だけど、それでもやっぱり「今日はピアノのレッスン、イヤだなあ」っていう日もあって。でも私には、「休む」って選択肢はなかったんです。美雨なんか（ドラマCDの中で）気が乗らないからってレッスン休んだりしてましたけど（笑）。こういう部分は、ちょっとうらやましく思いますよね。

――川澄さんとシンクロする部分もあり、しない部分もある美雨を、どんなふうに演じていこうと思いましたか？

川澄：最初は悩みましたね。私は「男子ぃ、掃除しなさいよぉ！」って感じのコで、美雨よりは活発だったので、「おとなしいコ」である美雨のことを誤解してたんです。単純に弱いコなのかなって。でも、収録を重ねるごとに美雨のいろんな面が見えてきて、「ああ、おとなしいコって、なにも考えてないからおとなしいわけじゃないんだ」って気づいたんです。いろいろ考えちゃうからこそ、口に出して言えないんだって。「気の強さ」と違って、「芯の強さ」は表面からは見えないものですから。これは自分の経験でもあるんですけど、3歳から中学3年までなにかひとつのことを続けるのって、イヤイヤではできないんです。でも、ただ「楽しいから」っていうだけでも続かないんですよ。それを続けられる美雨は、やっぱり芯の強いコなんだと思うんです。

ピアノの後輩、美雨へのアドバイス

――現在の美雨と、中学時代の川澄さん、どちらもピアノが生活の中心にあったわけですね。ピアノにまつわるエピソードで、印象的なものがあったら教えてください。

川澄：実は中学3年のとき、ピアノをやめたいって言ったことがあるんです。結局言いくるめられて、やめられなかったんですけど（笑）。そのときは、前の週に発表会があったんです。自分では会心の出来だったのに、先生にすごく怒られて…。まあ、なんでも怒る先生だったんですけど（笑）、やる気をなくしちゃって。もともと私、ピアノをやっていながら、ピアノで生きていこうとは考えていなかったので。それよりも、なにかを表現することがしたかったんですね。そんな気持ちもあって、中学2年のとき演劇部に入ったこともあるんです。ピアノの先生がいい顔をしないので、1年間で退部しちゃったんですけど。自分自身にそんな過去があるので、美雨がこの先どういう道を進んでいくのかなっていう部分も気になるんですよ。

――そういえばアニメでは、美雨がピアノの発表会に出るエピソードになるわけですね。ピアノの先輩として、美雨ちゃんになにかアドバイスをするとしたら？

川澄：「舞台へ上がったら、好きなようにやっていいんだよ」ですね。私は正直なところ、発表会がプレッシャーでした。ピアノを弾くことはいいんですけど、さっきも言ったように先生がとにかく怒る人でしたから。でも、あとでどんなに怒られようと、本番では自分の思いどおりにやればいいさって思うんです。なにしろ、そのときの演奏は1回しかないでしょう。だから自分の弾きたいように、思いきり自分を表現してほしいです。しかもふつうは、本番で失敗したって怒られないですから（笑）。

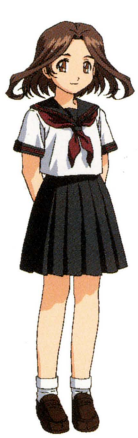
●「PIANO」

ふたりのピアノ少女

Miu and Ayako

アニメ放映開始も近日にせまった『PIANO』。ヒロインの美雨を演じる川澄綾子さんに、ピアノを習っていたころの思い出に重ねて「美雨」のことを語っていただいた。

野村美雨役 声優● 川澄綾子インタビュー



ANIME INFORMATION

2002 ON AIR!

「PIANO」

●http://www.marine-e.co.jp

©アニメイトフィルム

PROFILE

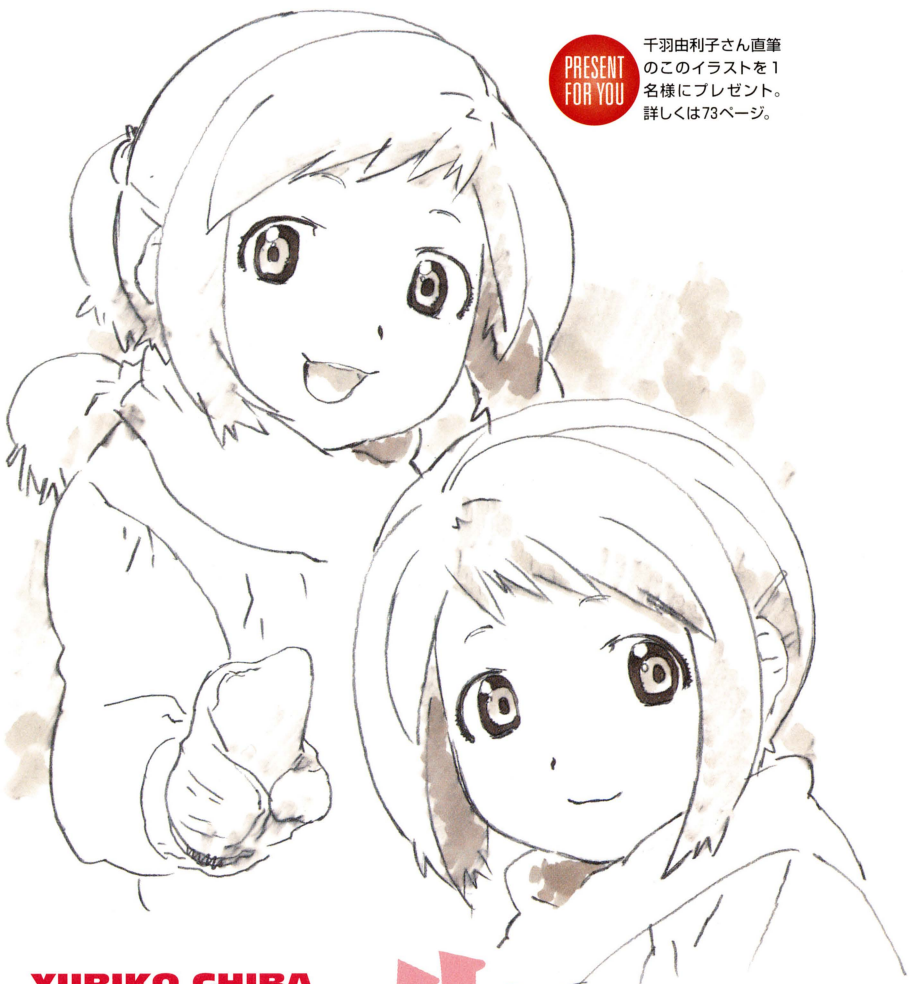
●川澄綾子

Ayako Kawasumi

3月30日生まれ。東京都出身。血液型B型。特技はもちろんピアノ。大沢事務所所属。『おねがい☆ティーチャー』緑川小石、『Kanon』美坂香里、『RAVE』エリーなど、多くの作品で活躍中。

after the rain

ILLUSTRATED BY YUJI IKEDA



PRESENT FOR YOU
千羽由利子さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

YURIKO CHIBA

見てくれる人がいちばん楽しめる生きたキャラクターを描きたい

キャラクターデザイナー● 千羽由利子インタビュー

アニメ『To Heart』や『フィギュア17』のキャラクターデザインで知られる千羽由利子氏。かわいらしいだけでなく、たしかな存在感のあるキャラクターたちは、千羽氏のどんな考えから生み出されてきたのだろうか。

PROFILE
●千羽由利子
Yuriko Chiba
1967年3月9日生まれ。血液型B型。熊本県出身。『花の魔法使いマリーベル』各話作監、『覇王大系リューナイト』作画監督、『剣風伝奇ベルセルク』総作画監督、『To Heart』『鋼鉄天使くるみ』『フィギュア17』のキャラクターデザインを担当する。趣味は本を読むこと。毛虫が苦手で犬が大好き。実家で飼っているマメシバの名前はクロリンことクロベエである。

『鋼鉄天使くるみ』『To Heart』と、魅力的なキャラクターをデザインしてきた千羽由利子氏だが、最新作『フィギュア17』では、原作ものとは一味違うオリジナルキャラクターを発表。今、もっとも注目されているキャラクターデザイナーのひとりである。

一見すると細身でしとやかな雰囲気の千羽氏だが、その優しい口調の陰には強い意志に裏づけされたパワーが秘められていた。

アニメーターになると決意した中学時代から具体的な人生設計を

――キャラクターデザインという仕事を始めたきっかけは、どんなことでしたか？

千羽：小学校のころから絵を描くのが好きで。でもアニメーターって、自分がなれるものだとは思っていなかったんです。それが中学生のとき「ものすごくがんばったら、なれるんじゃないだろうか」とふと思ってしまいまして。そのときから「アニメーターになろう！」ときっぱり決めて、人生設計を始めました（笑）。まず美術科のある高校にいって、そのあと専門学校にいって……というふうに。

――そのころは、どんな作品がお好きだったのですか。

千羽：男の子が見るようなアニメです。小学校低学年のころは『海のトリトン』とか『デビルマン』。2年生か3年生のときに『勇者ライディーン』が始まってからは、もう安彦良和さんのロボットものの虜でしたね。「アニメーター」とか「作画監督」という言葉も、小学生のころから知ってました（笑）。7つ違いの姉が当時アニメ好きで、詳しかったんですよ。だから「ああ、今日は作監がキャラクターデザイナーの人だから、やっぱり絵が違うね」なんて話し合ったりして。マニアックな小学生でした（笑）。

――そして強い意志をもって、挫けることなく夢に向かっていったんですね。

千羽：そうですね……というか、あまり挫けるような障害もなかったんですよ。ふつうに受験する人たちより楽だったりして（笑）。

――初志貫徹してアニメーターになられて、『たいむとらぶる　トンデケマン！』や『花の魔法使いマリーベル』では作画監督に。

千羽：『マリーベル』では各話作監をやっていました。たいへんだったのは、やりたいことと技術のギャップが激しかったこと。「プロはこうあるべきだ」といろいろ考えるんですが、自分ができることはその下のほうにあるんですよ。ラッシュチェックなどで絵を見ると「ああ、すみません～」と思いました。

――プロはどうあるべきだと思われますか？

千羽：キャラクターには「こういう状態がいちばん作品に合っている」という絵柄や動かし方があると思うんです。「影のつけ方はこう」とか「髪のなびき方はこれ」とか、細かい部分までピッタリしたものがあると思うんですね。それをそのように描けるのがプロだと思うんです。

――志が高くていらっしゃるんですね。

千羽：ええ、志だけは高い（笑）。

「生っぽさ」を出すために セーラー服の生地の厚さまで考えて

――その後、『鋼鉄天使くるみ』や『剣風伝奇ベルセルク』など原作ものが続いたわけですね。

千羽：くるみを描く楽しさとキャスカを描く楽しさは、全然違うんですよ。それぞれの「かわいさ」があるじゃないですか。キャスカは自分を強く見せ、凛々しくふるまわなくてはと思っている。その健気さを前面に出し過ぎると、キャスカ自身の苦労が水の泡なんですね。彼女は弱さに気づかれたくないわけだから。一方のくるみは、素直に思ったことを口に出すかわいい女の子。でも鋼鉄天使なので、やっぱり凛々しい部分もあるんです。それが、仲人が危ないときとかにフッと出てしまう。そういうふうに切り替わってしまう魅力があると思います。

――くるみといえばメイド服ですが、そのへんでのご苦労は？

千羽：私、ヒラヒラを描くのも、くるみを描くのも大好きなんです。なんですが、線が多いんですよ（笑）。原作の介錯さんは、すごく描きこんでキャラの魅力を出してらっしゃるんですね。髪の毛とか衣類のヒラヒラとか。「このかわいらしさを、線を省略した形で出すにはどうしたらいいかしら」と、ずいぶん考えました。

――原作者が男性の場合、女性が描くキャラクターと、なにか違いがありますか？

ANIME INFORMATION

Now On Sale!

「To Heart」

- DVD各5,800円 第1巻のみ2,800円
- 全7巻
- 発売：ケイエスエス

PC、コンシューマとそれぞれで大ヒットを記録した人気ゲーム作品のアニメ版。1999年の4月より放映された（全13話）。千羽氏はキャラクターデザインと総作画監督を担当している。DVD発売中。

© 1999 AQUAPLUS・ケイエスエス

千羽：男の方が描くほうが、女の子キャラってある種のかわいらしさが出ると思うんですよ。でも、たとえば『To Heart』のアニメ用デザインのときなど、せっかく私が描かせてもらうことになったので、私が描いて魅力が出せる部分を駆使しようと思いました。それで、私もかつて女子高生だったので、高校時代を思い返して「セーラー服ならこういう生地の厚さ」とか考えながら、制服の設定を細かく作ってみたりしたんです。絵を動かすほうとしては、どうなっているのかわからないと描けない部分があるんですね。たとえば、衿の合わせがどうなっているかとか。アップになったとき、わかっていれば出せるよさっていうのがあるんです。それをきちんと描けていれば、「生っぽさ」が出るじゃないですか。すると、そのキャラクターがほんとうに存在するような感じになる。「ほんとうにいるような感じを出したい」と、強く思ったんです。同じ理由で、葵のグローブも買ってもらいました。

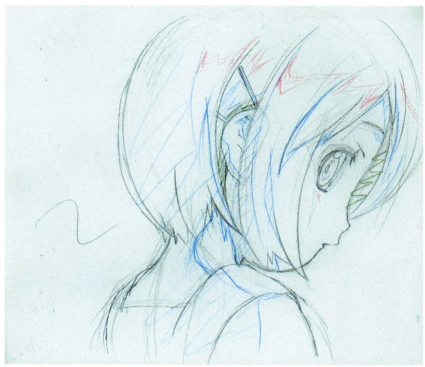
キャラクターのことを考えていると何かが降りてきて、その印象が浮かぶ

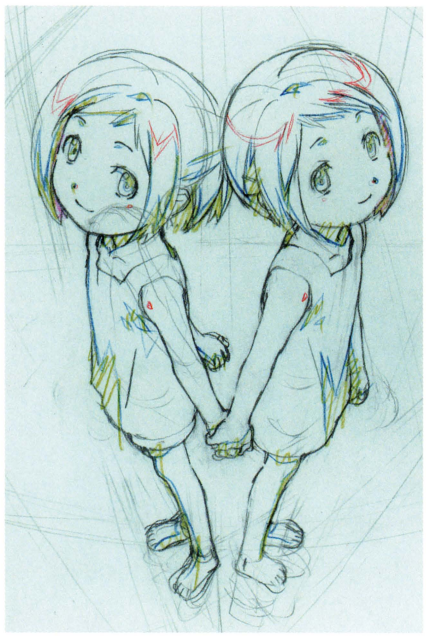
――『フィギュア17』はまったくのオリジナル。ゼロからキャラクターを生み出すのは、原作ものと違う難しさがあるのでしょうね。

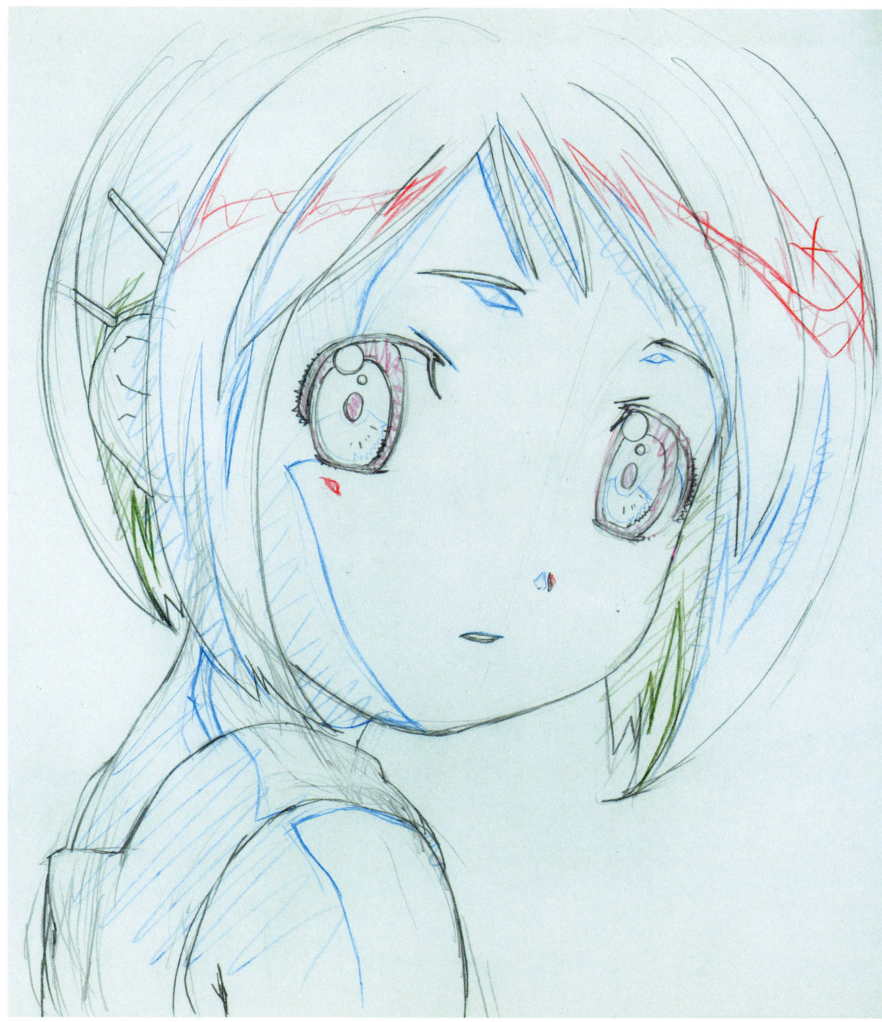
千羽：『フィギュア17』は最初の企画段階から参加させていただいてたんです。なので、方向性はだいたいつかめていたし、監督のビジョンと同じような感覚がありました。それに、幸い監督は隣の席なので、こんな感じかなあと描いて見せたりして。そういうことがないと、さぞかしたいへんだろうと思います。

――つばさとヒカルは、どんなふうに生まれたのですか？

千羽：つばさとヒカルは、ほぼ一発OKだったんです。ずっとつばさの性格を考えていたら、ふと何かが降りてきた（笑）。降りてきたので、バッと描いて「こんな感じ！」って見せて。そのキャラのことを考えていると「印象」が浮かんでくるんです。「こういうものが好きで、こういうときにはこう選択をして、こういう価値観で……」と考えていくと「ああ、こういう子か」という印象が固まってくるんですね。実際、姿形は描いてみないとわからないんですが。「この目のバラ







ANIME INFORMATION

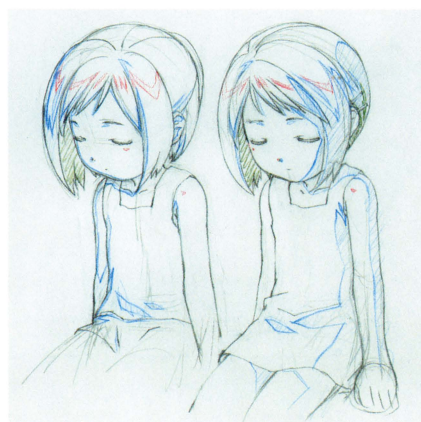
Now On Air!

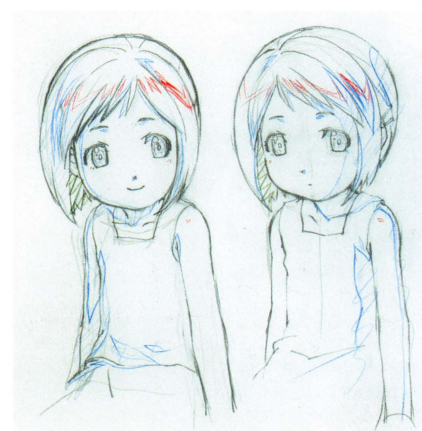
「フィギュア17 つばさ&ヒカル」

- DVD各巻1話収録
  現在7巻まで発売中
- 各5,800円
- 公式ウェブサイト
  http://www.figure-17.com

©GENCO・OLM／「フィギュア17」製作委員会

主人公つばさと登場人物たちのヒューマンドラマ、異星生命体とのバトルをベースに展開していく物語。現在、スカイパーフェクTV！ch.729アニメシアターX（AT-X）で毎月最終日曜日に放送中。1月からはテレビ東京深夜枠でもオンエア中。





上に掲載した線画イラストは、総作画監督である千羽氏による『フィギュア17』オープニングのレイアウト修正です。

ンスからいくと髪の長さはこれくらい」とか、そういう感じで描いて、自分の印象と近いものが描けると「あ、この子だなあ」と思えます。

――衣装や髪形などもそうなのですか？

千羽：そうです。つばさは、家庭環境のこともあって自分でできる髪形になるはず。彼女の性格上、きちんとした感じにするだろうと。両耳にピンを2本ずつ止めている髪形は、彼女の性格から来ているイメージなんです。

――ヒカルはどうだったのですか？

千羽：ヒカルのほうが少し活動的で、服も自分の趣味を出したものを着ているんじゃないかなあと思いました。つばさのほうは「これがほしい」とあまり主張しないイメージがあったんです。お店の人が勧めた服をそのまま着るような。でもヒカルは「これがいい、こっちがほしい」といって服を買いそう。だから、そういって買いそうな服にしました。

――逆に、印象が浮かびにくかったキャラクターは誰ですか？

千羽：オルディナです。オルディナの位置がよくわかっていなかったんですね。「キツい物言いをする人」とか「すごくできる人」とか説明されたんですけれど、それをかわいく出す人なのか、周囲を不快にさせるような人なのか……雰囲気がよくわからない。だからいろいろ質問したんです。たとえば「つばさたちがクリスマスパーティを開いたら、この人はどうするの？　参加するんですか？　バカバカしいから嫌だわっていうんですか？」と。そして何種類かのオルディナを描いて、監督に選んでもらったんです。それで選ばれたのがこの人。洋画のアクションもののヒロインのイメージです。最初はちょっ

DRAWING FOR PALETTA

LIGHT WIND

ILLUSTRATED BY YURIKO CHIBA

ANIME INFORMATION

Now On Sale!

「鋼鉄天使くるみニューマスター版」
- DVD各巻4話収録DVD
- 全6巻
- 各3,800円

「鋼鉄天使くるみ零シングルコレクション」
- 3話収録
- 全1巻
- 5,500円　※完全初回限定生産につき店頭在庫分のみ
- 発売：ポニーキャニオン

©介錯／角川書店・ポニーキャニオン

千羽氏が関わったのは『鋼鉄天使くるみ』『鋼鉄天使くるみ零』。現在、TVドラマとして『鋼鉄天使くるみpure』が放映中。この新シリーズの放映を記念してDVDソフト『鋼鉄天使くるみニューマスター版』と『鋼鉄天使くるみ零シングルコレクション』が発売中。

とキツい感じの女性だけれど、最後には主人公の男性と恋に落ちるような……。そういうタイプとして描いたんですよ。

――最後に、千羽さんがキャラクターを描く上でのポリシーを教えてください。

千羽：外見は、マンガっぽい体型がいいときもあるし、リアルなほうがいいときもあるでしょうけれど、とにかく感情が出るように、出るようにと描いています。私自身、そういう気分になって入りこまないとダメなんです。だから描いてるときは「話しかけないで」という感じ。泣いてる絵なんか、泣かんばかりにして描いています。そうして、作品にいちばん合っている、お話を見る人がいちばん楽しく見られるバランスや雰囲気をもったキャラクターが作れたらいいなあと思っています。

THE STEEL ANGEL

ILLUSTRATED BY YURIKO CHIBA

ゲーム! アニメ! コミック!

～ キミにも見つかる、キミがなりたい、「プロ」の道! ～

※ゲームクリエイター学科、アニメーション学科、コミック学科の学生作品の一部です

体験説明会へGO!!

1. 講師の先生は全員、現役のクリエイター!
2. 学院のふだんの授業を実感できる!
3. もちろん、学費その他の相談もOK!

・・・etc.

2003年度生 入学案内 無料進呈中

■東京校	4/21(日) 5/25(土) 6/8(土) 6/22(土)	●受付12:30～ ●開催13:00～ ●参加無料
■大阪校	4/21(日) 5/26(日) 6/16(日)	

※詳しくは学院HP、またはフリーダイヤルまで!!

もちろん、学校見学、個別相談も大歓迎! 気軽にお問合せして下さい!

いろんな『ヒト』がいて、いろんな『スキ』があって、いろんな『ユメ』がかなうんだ!

アミューズメントメディア総合学院

東京校／大阪校 全日制／2年

- 学校がゲーム制作の現場になる! → ゲームクリエイター学科
- 自分だけのキャラクターを動かそう! → アニメーション学科
- 在学中からプロの声優と競演しよう! → 声優タレント学科
- 独自の選択授業で個性と技術を磨こう! → コミック学科
- 実績断然!プロ作家デビューの登竜門! → ノベルス学科

人それぞれ、夢もそれぞれ。キミの夢をここで叶えよう!

全てのお問い合わせ、お申し込みは下記フリーダイヤルまで!

東京校 0120-41-4600 大阪校 0120-41-4648

情報満載、資料請求や体験説明会の申し込みもできる学院のホームページはこちら!
http://www.amgakuin.co.jp/
全ての携帯電話、PHSからもアクセスOK!

官製ハガキまたはFAXでの資料請求は住所、氏名、年齢、学校名(職業)・学年、電話番号、志望校(東京・大阪)、志望学科、雑誌名を明記の上、右記東京校へ(FAX.03-3406-5070／24時間受付)。

[東京校]〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 [大阪校]〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

▶ 資料請求はお近くのローソンにあるLoppiからでも直接お申し込みできます。(一切無料) LAWSON

OVA第1巻ジャケットイラスト
「ジャケットのラフを見て、読子は寝癖がついても直さない女なので、寝癖をつけてくれって話はしましたね」(倉田)

R.O.D

CROSS OVER IMAGINATION

●メディアミックス対談「R.O.D」Read Or Die

倉田英之×石浜真史

作家・脚本家 ● アニメーター

**メディアミックス、それはメディアのジャンルを越えて広がるイマジネーションの波紋。
本マニアの女性エージェントが、小説、コミック、アニメそれぞれで異なる事件を解決する「R.O.D」。
この作品でメディアミックスのひとつの形を確立した、アニメ界にごく近い作家、倉田英之。
アニメ版にキャラクターデザイナー&作画監督として参加、3人目の読子・リードマンを作り上げた石浜真史。
特異な作品展開ならではのエピソード、そしてアニメ版の続編は!?**

PROFILE
●倉田英之
Hideyuki Kurata
1968年7月9日生まれ。岡山県井原市高屋町出身。作家・脚本家・ライター。デビュー作は1995年『ゆんゆん☆パラダイス』(アダルトアニメ)の脚本。代表作は、『魔法少女プリティサミー』『バトルアスリーテス大運動会』『今、そこにいる僕』ほか。マンガ原作は『TRAIN+TRAIN』。現在「ドラゴンHG」(富士見書房)にて『最強純情巨大ロボももえ!』連載中。
「『R.O.D』でアニメ脚本家引退宣言してますが……」。

PROFILE
●石浜真史
Masashi Ishihama
代表作は『それゆけ!宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』『新・破裏拳ポリマー』(メカ設定)『てなもんやボイジャーズ』。

© 2002 スタジオオルフェ/SME・ビジュアルワークス

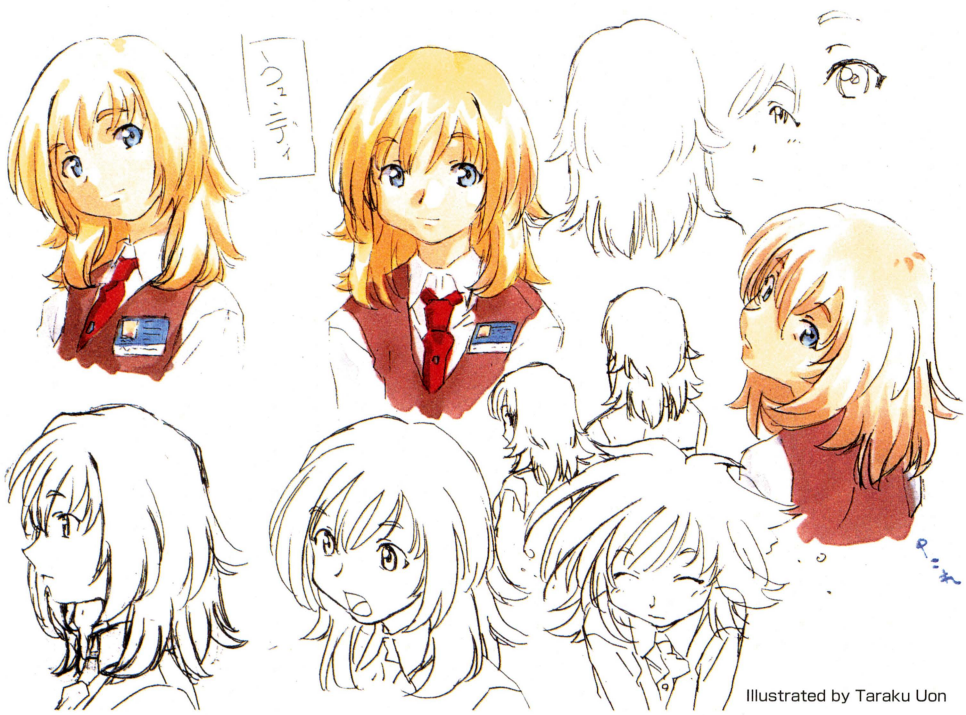
倉田氏が、ある会社から依頼された長編アニメ映画用のプロット「電気を武器とする平賀源内を、紙使いが倒す」。しかしこの企画はボツに。あえなくお蔵入りかと思えたそのとき、OVAで女スパイものの企画をと声がかかった。主人公を女性に変換、復活したプロット、それが驚異のハイクオリティアニメ『R.O.D』だ！

読子はデートしたい女性

――読子にはモデルがいるのですか？
倉田：あの、自分自身の、こんな女の人いないかしらという欲望の象徴というか（笑）。企画を立てたころ自分が31歳だったから、25歳くらい、小学校1個分くらい年下で、本が好きで……。
石浜：うん。
倉田：胸が大きくてとか、そんなふうな（笑）。
石浜：うんうん。
倉田：デートするのは神保町でとか、どんどん具現化していったら、ああなってしまった（笑）。
石浜：「胸が大きい」はなかったでしょう。
倉田：なかったかもしんない。でも、羽音（たらく）さんのラフの時点でかなり胸が大きかった。さらに大きくしたのはあんただけど（笑）。
石浜：そうだけどね。
倉田：羽音さんの女性はグラマーな感じが多いので。それをこの男にまかせたらもう（笑）。
石浜：うん。
倉田：胸の部分だけなんかこう（笑）。
石浜：胸だけ修正したりね。
倉田：そう。だから関わった人の欲望の象徴というか（笑）。他社にもっていった最初のプロットでは主人公は男、つまりマンガや小説に出てくる読子の恋人、ドニーが主人公だったんだけど。SMEさんからの依頼が女スパイということと、本好きな人って男の人が多いんで、女の人っていうのは目新しいかもしれんなあと。描くほうも多分うれしいだろうしと思って、すみやかに主人公は女性になりました。

アニメ版・読子の誕生

――石浜さんが関わったのはどの段階ですか？
石浜：僕はメインスタッフとしては、最後に決まったセクションだと思います。素材がすべて揃った状態で、キャラデザはじゃあ誰にするんだって、多分そういう状態だったと思うんですよ。
倉田：キャラ原案を羽音さんに、監督は舛成（孝二）さんにお願いして。で、舛成さんからキャラデザは石浜さんに頼みたいって話が出たんで、そこでですな。
石浜：うん。
倉田：石浜さんがその前にやってたOVA『てなもんやボイジャーズ』を見てたんで、ぜひお願いしたいと（笑）。これに出てくる女性キャラのイメージがすごいよかったんですよ。石浜さんの名前が出る前に『てなもんや』のOVA、全巻買ってたんです。しかも中の特典のポスターほしさに、LDとDVDと両方を（笑）。DVDって折り目がつくじゃないですか。あれがイヤで。
石浜：ありがとうございます（笑）。
倉田：会う前はファンだったんだけど。
石浜：うんうん。
倉田：会ってみたら、もう変質者だし、絵は地味やしというふうな（笑）。
石浜：そうねえ。ほんとがっかりさせて申しわけないの一言。
――読子をどう動かそうと思いました？
石浜：最初は、あえてキャラクター性などつかまず、線をなぞるところから入りました。基本的に自分の手で描けば、自分の絵になります。それを監督や原作者に見てもらって、反応を聞いてってやってました。絵を見せるとバンバン意見が出てくるんですよ。そこで読子は完成しちゃいましたね、あっさりと。運動神経もなくて、おしゃれもしなくてという設定から推測していくと、髪の毛とか、服とか、たたずまいが自然に出てきて。
倉田：いろいろポーズのラフを見ましたが、読子が歩くとき、ガニ股になってるんです。ああ、たしかに内股じゃねえよなあと（笑）。そういうところで、キャラをつかんできてるなあという感触が。
石浜：やっぱ設定を聞いたからね。そんな女性なら歩き方にも当然気をつかわないだろうし。重い物をもって歩くとガニ股になるし。イメージ先行で描いてったら、うまくはまってたんでしょうね。
倉田：うん。どんどん色気も抜けていった（笑）。
石浜：色気とか利発そうな表情はやめてくれって、監督からけっこうきつく言われたんですよ。頭がよさそうに見える目つきとかは、キャラ表にもいっさい存在させないでほしいって。
――動く読子の感想は？
倉田：OVAは1巻ができるまでいっさい見なかったんですよ。だから完成品を見たときはすっごい驚いて「うわ、ほんとにこんなに動いてる！」って。動きがそれぞれそれっぽかったのも驚きでした。頭で描いていたイメージより下のものがまったくなかったというか。必ず上か、まあ下でも想像のラインで。1巻の神保町でのもたくさした読子の動きを見た時点で「ああこりゃええわ」と。サ



Illustrated by Taraku Uon

MEDIAMIX INFORMATION

In Store Now!

「R.O.D」OVA 全3巻
- SME・ビジュアルワークス
- DVD／VC
- DVD各5,600円　●VC各6,600円
- http://www.sonymusic.co.jp/ROD/

「R.O.D」NOVEL 1～5巻
- 集英社
- 各514円（1巻のみ495円）
- イラスト／羽音たらく

「R.O.D」COMIC 1～3巻
- 集英社
- 各590円
- 画／山田秋太郎

ンブルもらって、もう100回見ました。冗談じゃなく。1日7回とか見てたから。
石浜：あのもたくさかげんは、監督がものすごく気をつかって作ってたから。
倉田：うん。最後、自由の女神のところで、ナンシーに手を出されて、読子が指を1回押すじゃん。あそこ見ると、ああ悔しいなあと。あれ、脚本にはなかったので。舛成さんと石浜さんが打ち合わせて作ったと、あとで聞いて悔しくって。なんとか俺の手柄にならんもんだろうか（笑）。
石浜：いろんなとこでバラしてるから、もうむりよ。
倉田：そうだね（笑）。原作者としてはすごい満足だし、脚本家としては参加してよかったと思うし。ただひとつ残念なのは、純粋なユーザーとして見れなかったこと。俺、先知ってるからなあ、ぜんぜんハラハラせんなあと（笑）。
石浜：そう？
倉田：うん。でもユーザーだったらユーザーだったで、悔しい思いをしてただろうから。やっぱり参加していたいよ、こんなすごいものにはさ。
石浜：すばらしい賛辞だね。

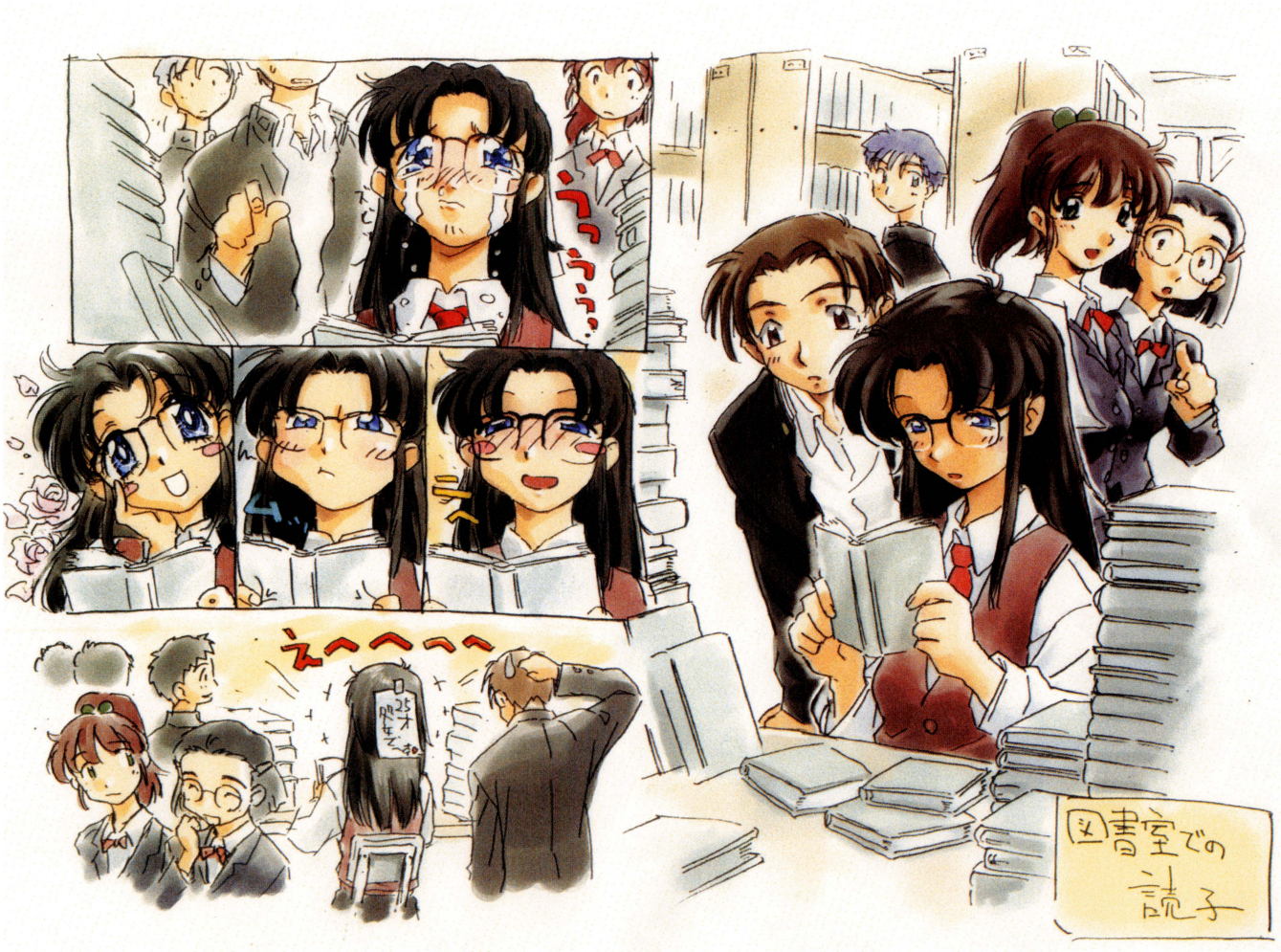
設定から演出を読む

――アニメ版に関わって変わったことは？
石浜：どうなんでしょう。作品こなすごとに、どんどん変わってはいきますが。今回のポイントは、倉田さんの物語進行のテクニックとか、舛成さんのキャラクターのたたずまいの見せ方とか、今まで意識しなかった部分を意識したこと。それが今後、多分プラスに出るはず。
倉田：ははは（笑）。
石浜：いや、ほんとうに新鮮に見せつけられちゃったんで。その部分をだいじに作ると作品にこう反映するんだなっていうのは、わかったと思いますね。
倉田：舛成さんも言うてはったけど、石浜さんは演出的な見方をしてる人なんで。キャラが動くとき、なぜこういう動きをするのか、から考えてるというのを聞いて、ああ、すげえなあと思った。
石浜：それを考えるとすごく説得力が出てくる。
倉田：それはある。
石浜：というのを、舛成さんからかなり強く意識させられるようになった。読子もナンシーもジョーカーも全員にバックグラウンドがあって、そこから構成できる、徹底して作れる作品であったから。背景がちゃんとあるから、例えばジョーカーはこの場面ではこういう目をするはずっていうのが明確に答えとして出せるじゃない。
倉田：うん。
石浜：演出を加えた絵を描いていくのが楽しくてしようがないって体験をしちゃったんですよ。
倉田：ああ、いい話だ。
石浜：うん、なんかね。
倉田：こだわって作れたというのは、出来上がったフィルムにも出てるよね。アクションものとしてもふつうに流して見れるんだけど。気になりだすと、気になるところがある。ほら、あったじゃん。3巻で源内と闘っているときに1回落ちかけるの、キャットウォークに上がるときに（笑）。ひらりと登るとかっこいいんだろうけど、でも読子だったら1回落ちかけるだろうという。
石浜：舛成さんとふたりで、「読子はここじゃこうですよね」「そうだね」と話して自然と。舛成さんと自分に、読子はこういうふうにきたらこうなるに決まってるというのが、もうきちんとできちゃってたから。ああいうのも、ふつうに生まれた動きのひとつでしかない。原作者と監督がこのキャラはこう動くって決めてくれてたから、ああいうカットも自然と出てきちゃったのはたしか。
倉田：ある意味、行き着くとこまで行けたというのはよかったなあ。時間もかかったけど（笑）。
石浜：ふつうのスケジュールで作ってたら、そこまで突き詰める余裕はなかったかもしれない。
倉田：そう、そう思う。
石浜：スタッフにも恵まれたし。大抵の人が、投げかけた要求にプラスで応えてくれたのが大きかった。レイアウトに多少の工夫を加えて渡すと、それを完璧に受け取って、それ以上の仕事をしてくれたし。もう音にしても何にしても、すべてが恵まれた環境にはあったかなあ。
倉田：出来上がったあとで、みんながいい気分でいられるというのもラッキー。やった仕事に自信がもてるのがうれしい。ああよかったなあという。
石浜：ありがたいことです。

メディアミックスを最大限に活用

――アニメ、小説、マンガのポジションは？
倉田：世界観は共通ですけど、お話の作り方とか、人間関係とか、全部別個にしてます。メディアミックスって、なぜいろんなメディアでやる必要があるのか考えていくと、それぞれのメディアで特性があるじゃないですか。小説は情報量がいちばん盛り込める。マンガは絵と毎月出るというリリース性が特長。アニメーションはやっぱり動く、声が出る、色がついている。それぞれの特性を全部生かしたスタイルで、お話ができればいいなあと思って。アニメはすごい人数の態勢で作る。マンガは山秋（山田秋太郎）と話して、ふたりで練り上げていく。小説は、文章はひとりで書いて、挿

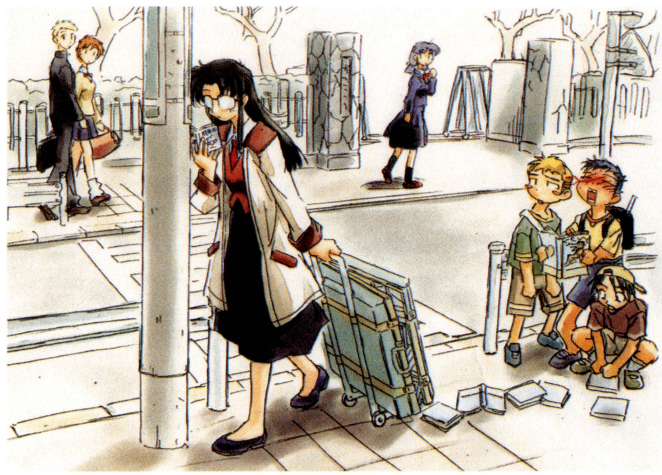
OVA第3巻ジャケットイラスト
「『48時間』とか『リーサル・ウェポン』とか刑事ものに多いんですが、個性の違うふたりが出会って、ぶつかりながら友情を育んでいくというスタイルがめちゃくちゃ好きなんで。だから読子に反発というか、対応するキャラにナンシーを設定しました」（倉田）



YOMIKO, THE PAPER

ILLUSTRATED BY TARAKU UON

羽音たらく(キャラクター原案)による、読子・リードマン初期設定画



し絵は羽音さんにお願いして。だから好きなことを好きなように調べて、どんどんマニアックな方向へいける。読子というキャラがいて、大英図書館という舞台はあるんだけど、それぞれに道は違う。それでいいんじゃないかなあ。統一しろと言われることもあるけど、お話の先がわかるとつまらないのでは。ほかのを見てるとそう思うので、これからも3つの違うスタイルでいきたいなあ。

石浜:ぜんぜん違うからね。

倉田:うん。『スリー・メン・アンド・ベイビー』みたいなもんだ。親父3人いて、子どもはひとり。

石浜:そういう感じなのね。

倉田:うん。

やりたかったのは文系アクション

――大英図書館特殊工作部の設定はどこから?

倉田:スパイものというかエージェントものという前提がまずあって。アクション映画は好きでよく見るんですが、筋骨隆々、あるいは超人的に動けるといった体育会系のアクションが多かったんです。じゃあ文系のアクションってどうだろう。文系の人間で本ばっかり読んでるという設定。『マスターキートン』が好きなんで、ああいう文系の匂いのするヤツを主人公に置きたかったんです。すると舞台もイギリスになってしまって(笑)。まあ『007』に通じるかなあと。

石浜:うんうん。

倉田:イギリスで本が絡むとなれば、必然的に大英図書館であろうという(笑)。でも大英図書館の

DRAWING FOR PALETTA

CARE ABOUT YOUR DRESS!

ILLUSTRATED BY MASASHI ISHIHAMA

司書はエージェント活動はしないだろうから、裏組織を作ろうと。こんなふうに論理的に積み重ねていった結果が大英図書館特殊工作部(笑)。

――紙使いの発想はどこから?

倉田:チャンバラがやりたかった。けど、ふつうの、刀を振り回すチャンバラはイヤだったんです。それにチャンバラだとみんな宮本武蔵とかに行っちゃうんで、ちょっと違う昔の人を引っ張り出したかった。それで平賀源内にチャンバラさせたらどうなるだろうと考えたら、まず刀は使わんだろう、エレキテルだろうと。それが最初にあって。

石浜:へええ、そうなんだ。

倉田:うん。平賀源内が手からバリバリと電気を出してチャンバラをやるとする。源内を相手にするなら、味方も文系の人間がいいんじゃないか。で、やっぱり文系の香りのするアイテムで闘いたいとずーっと考えてて。そしたら『うしおととら』(藤田和日郎)の鐔というキャラクターを思い出したんです。それが護符で闘うんですよ。こう相手の撃ってきたものを防いだりとか。あの動きがすごくかっこよかったんで、よし、これをパクろうと(笑)。

石浜:潔いねえ、今日は(笑)。

倉田:そう(笑)。そのときはまだ主人公を男で考えてたんで。黒いスーツで、護符みたいなのを取り出して闘うとかっこいいだろうな、頭もよさそうに見えるしとか考えてた。

――紙をアニメで描くについてご苦労は?

石浜:ありますよ。紙を使ってるように見えるのかなって。未だに答えは出てないかな。

倉田:ほお。

石浜:読子がばあっとバリアを作るさまや、持ったときのパリッと感は、紙使いの能力として伝わってるのかなって。あんまり革新的にはできなかったし。全カット、すごい考えながらやってた。

倉田:なるほど。

石浜:3巻で、お札をヒュッと上げるとパリッと飛んでいくのは、記号的でわかりやすいからいいんだけど。1巻の取っかかりの交差点での闘いで、「ザ・ペーパー」の能力が伝わったかは……。監督とふたりで、大丈夫かなあ、大丈夫かなあってえんえんやってましたね。説明がない分、全部芝居で見せてかなきゃいけないんで。

倉田:何も知らずに見たら、そこまでは単にふつうの女だと思ってたのが、あの瞬間になんか、何かができるという。

石浜:そう。

倉田:でも、どうしてできるのかとか、そういう説明がいっさいないから。

石浜:何回も見返してもらえばね、ああそうかってわかる部分が出てくる。親切じゃない作品は基本的にそうなるし、それが武器にもなるから。

倉田:うん。ぶっちゃけていえば尺がなかったんだけど。説明するヒマなんかありません(笑)。

石浜:読子が使ってる紙についての説明も、実際あったわけだし、脚本には。

倉田:そうそう。いろんな武器を開発してるじいちゃんが出てくるシーンがボツになった。あの紙は誰が作っているのかは、アニメ版では謎です。紙飛行機を作るのも、シナリオの段階ではものすごく薄い紙を小さく折り畳んでキャラメルみたいにもってて。ぶわっと広げると正方形になって、それを折り紙のようにみんなで折るというシーンがあったんだけど(笑)。

石浜:すごくおもしろいシーンになったはずなんだけど、尺の問題でカット。実は脚本には、もったいないエピソードがたくさん入ってたんですよ。

倉田:うん。まあしようがねえなと(笑)。それでテンポのよさが守られたんだから。

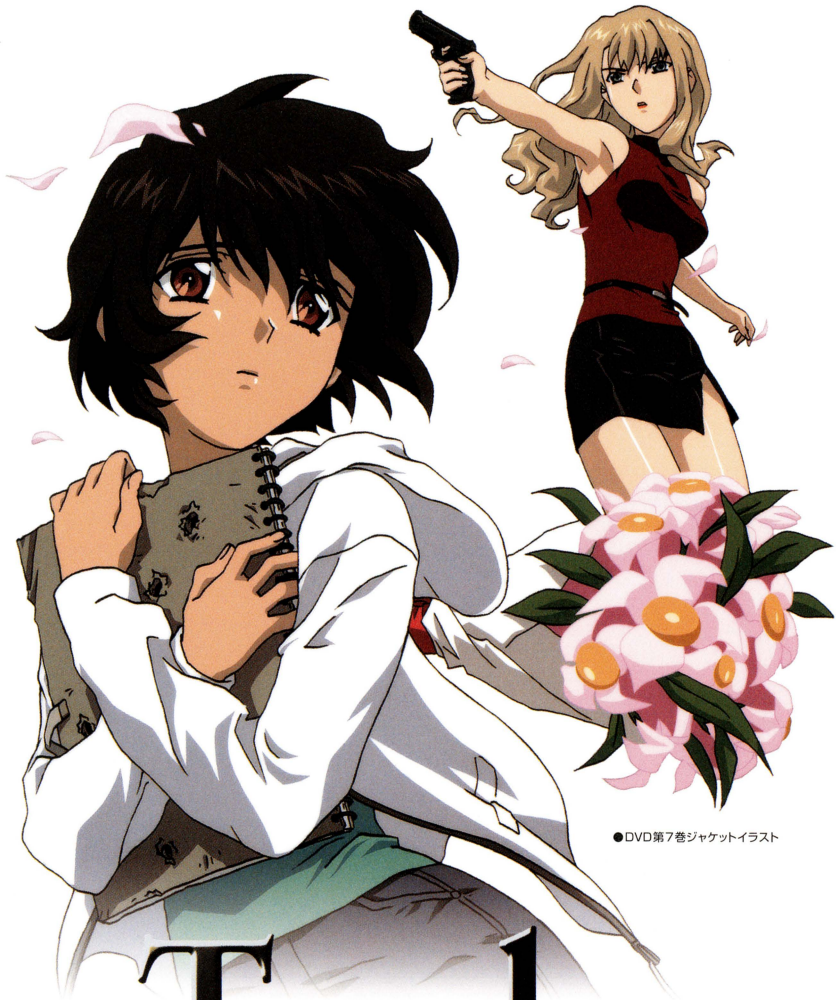
石浜:うん。

『R.O.D』の続編は……

――続編の予定は?

倉田:やりますよ(笑)。話はまったく考えてませんが。ただ舛成監督とは、もし作るとしたらって感じでずっと話してて。『スターウォーズ』の1、2、3と4、5、6みたいな、あれから5年後とか10年後とか、そんな話になるかもしれません(笑)。そういうスタイルにすごく引かれるんです。いや、まだわかりませんけどね(笑)。

OVA第2巻ジャケットイラスト
「ナンシーは潜っていくキャラなんで、ダイバースーツのような感じでと羽音さんに言ったら、すぐあのデザインが出てきて。すばらしい(笑)。これで主人公キャラに足りないお色気の部分もカバーできるぞ、と」(倉田)



●DVD第7巻ジャケットイラスト

Tender Darkness

●「NOIR」ノワール
闇をあゆむガラスの瞳の少女たち

銃口を定める瞳はガラスの繊細さ。
アニメフィルムに衝撃的に登場した死を司る少女たち。
センシティブな造形が話題をさらったアニメーターに、
霧香＆ミレイユ誕生秘話からセンスの源まで急接近インタビュー。

キャラクターデザイナー● 菊地洋子インタビュー

ANIME INFORMATION
In Store Now!
「NOIR」
●DVD/VIDEO
●ビクターエンタテインメント
●各5,800円
●全13巻
© 2001 月村了衛・ビィートレイン・ビクターエンタテインメント

PROFILE
●菊地洋子
Yoko Kikuchi
4月28日生まれ。埼玉県出身。
高校時代は合唱部の部長で、音大進学を勧められたそう。しかしアニメ関係の専門学校へ進み、校内でのキャラコンペで、提出したキャラクターが採用される。それをアニメ用にクリーンナップしたのが、今のダンナさまとか。真下監督の『無責任艦長タイラー』に参加し、「周りがすごい人でいっぱいで、こう描くんだよって教えてもらって。すごくお世話になった」そう。真下監督とは『ロビンフッドの大冒険』で出会い、以後『タイラー』『EAT-MAN』『ボボロクロイス物語』に原画や作画監督として参加する。キャラデザとしての代表作は『小鉄の大冒険』『アークザラッド』『卒業3』『NOIR』。

紆余曲折のキャラクター誕生

―『NOIR』に関わられたきっかけは？
菊地：『アークザラッド』でビィートレインに入っていたときに、真下（耕一）さんに「ちょっとちょっと」って呼ばれて。「こういう企画があるので、女の子ふたり描いて」って、ぽんっと渡されて。「何言ってんの、この忙しい時期に。キャラコンペとかやらずに、なんでいきなり来るの」って思いました（笑）。出した案の、霧香はすごく気に入ってくれたようなんですね。でもミレイユがあんまり。
――真下監督が思っていたものと違っていた？
菊地：そうですね。私も求められているものがよくわからなくて。適当に描いてみたら、霧香はあてはまったけど、ミレイユははずれたという感じなんですよね。その後いろいろあって、白紙に戻ったりして。ところが急にキャラコンペをやると言われて、「え!?　じゃ、私が今まで描いたものはどうなっちゃうの」って。その返事もないうちにキャラコンペが始まったんです。私も前に出した案を元に、ちょっと違うかなくらいのを出しました。で、今みたいな形になったんです。実はアルテナもクロエも描いたんですよ。それが気に入ってもらえず、キャラコンペになったんでしょうか。よくわからないんですけど。気がついたらふたり、デザイナーさんがふえてました。
――キャラデザ3人態勢は珍しいですね。
菊地：私が途中でリタイヤせざるをえない事情があって、それも影響したのでしょう。でなければ、もうちょっと粘らせてもらえたかも。私が最後まで参加できない以上、中でしっかりやってくれる人がいたほうが絶対いいと思います。

三つ編み女子高生と金持ちパリジェンヌ

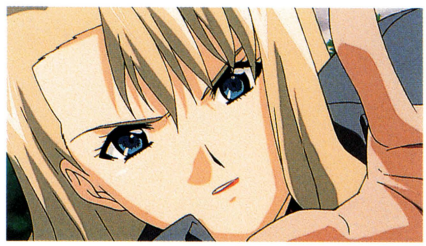
――霧香とミレイユのデザインコンセプトは？
菊地：まず真下さんからの説明を絵にしました。霧香は日本人で記憶がなくて、服装はダサダサ。もうひとりはパリジェンヌでお金はもってる子。だから服もオーダーメード。……「はあ、そうですかあ」って（笑）。まず日本人とフランス人と言われた段階で、体型の違いを出そうと考えたんですよ。ずん胴のぺったんこの子と、ボンキュボーンのグラマラスな子。そういうのを極端にやっちゃおうかなって。それで霧香はスレンダーに。
――ちょっときゃしゃな感じですよね。

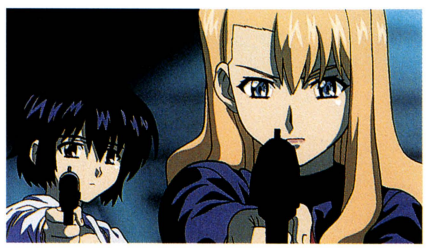
菊地氏的考察 ● ミレイユ&霧香
あえていうなら、霧香のほうが好き好きって感じだと思うんですよ。ミレイユは、霧香のこと嫌いじゃないけど、ベタベタするタイプではないような。いえ、ふたりともベタベタするタイプじゃないんですけど。霧香が頼ってる感じですね。イラストみたいに首に腕を回すとしたら、ミレイユは滅多にやらないのでは、と（笑）。どっちが照れ屋かっていったら、ミレイユじゃないかって私は思ってるんですけどね。

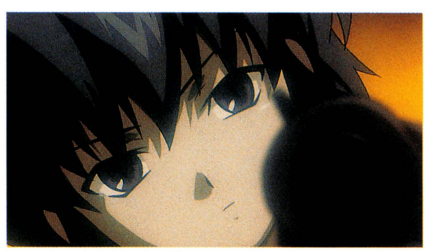
DRAWING FOR PALETTA

GENTLE MOMENT

ILLUSTRATED BY YOKO KIKUCHI







●DVD第12巻ジャケットイラスト

菊地：そうですね。霧香の歳を聞いて、思いついたのが制服姿です。最初の説明では、ミレイユが謎の人から霧香殺しの依頼を受けて。道ばたでいざ手にかけようとしたら、突然、自分の学生鞄からピストルを出して突きつける女子高生……ふたりの出会いはこうじゃないかという話をされたんですよ。じゃ、拳銃なんか持ってるわけないだろうという子にしよう。そこでまずびっくりしてもらおうと。それで霧香は運動神経なさそうで、おっとりとした、ああいう感じになりました。最初はたしか三つ編みだったし。

――そうだったんですか？

菊地：ええ、ふつうの女子高生よりもやぼったくしようと思って、三つ編みの霧香を描いたんですよ。ショートと両方描いたんです。「覚醒」してからはショートになる（笑）。それも髪を自分で切るとか、そういう感じも踏まえて。それを監督が「いいねえ。こういう感じだよ。これがいいよ」って、すごくほめてくれて。

――イメージのど真ん中的中という感じですね。

菊地：みたいですね。でもミレイユは……。金持ちでおしゃれとしか聞いてなくて。体型で霧香と違いをつけようとグラマーに描いたんです。そしたら、月村（了衛）さんだったかな、もっと鍛え上げられた身体だって。グラマラスじゃなくて、例えるならバレリーナ。筋肉質というか鍛え上げられた身体の一流の殺し屋なんだと。長い髪の霧香に対して、ショートのミレイユを描きましたが、結局、このふたりはそこで凍結しちゃったんです。今の形になるのはもっとあとですね。

――今のデザインまで何稿くらい描きましたか？

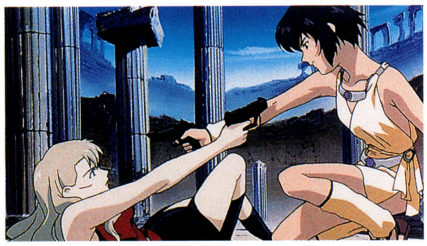
菊地：何稿描いたかな？　とにかく描いたものへの返答がこないんです。次に求めてくるものが、前言ってたことと完全にひっくり返ってるじゃない！ってこともあって。多分、企画に関わった人たちもミレイユのイメージが固まってなかったんでしょう。言うことがころっころ変わっていくんで、私もわけがわからなくなってきちゃって。描いて描いて描いて。やっと決まって清書したら、「いや、やっぱりいくつか前のこっちだ。こっちがミレイユだ」って（笑）。真下さんも「うん、もう怒っていいと思う。怒って切れてやめてもしかたがないと思う。でもね……」。ここから真下マジックが始まるんですよ。「ここまでやったんだからさあ。最後までやらない？」（笑）。今考えれば、オリジナルだからイメージが右往左往しちゃうのもしかたがない。あんなに意見を言ってくるってことは、それだけ力が入ってるってことなんだって、そう思えるんですけど。当時は家で、「降りてやる！」って叫んでました（笑）。

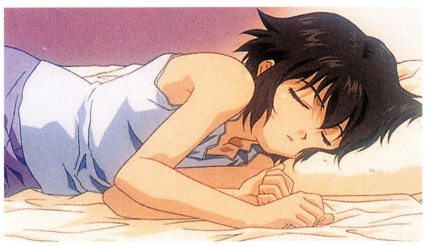
バトル・オブ・スカート丈

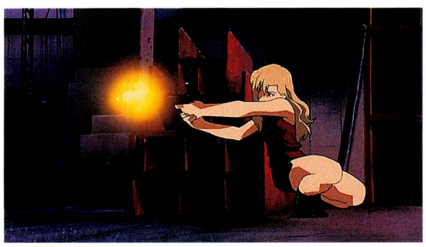
――ほとんど闘いですね。

菊地：そう。デザイン決まってからも、スカートの長さとか、スリット入れたほうがとか、ベルトは太くしたほうがとか、袖をすぼませてくれとか。袖をすぼますくらいはどうってことないんですが、スカートの長さにはこっちにもポリシーがあるので。ダサ服の霧香がなんでミニスカになんの

Tender Darkness







●DVD第3巻ジャケットイラスト

よ。言ってることがまた違うじゃない、とか。

――菊地さんのポリシーとは？

菊地：霧香は色気なんか出したくなかったんです、ほんとうに。ぺったんこのガリガリのだっさーい、貧乏くさーい女の子が、なぜかメチャメチャ強くて、平気で人を殺しちゃうって感じにしたかったんです。そういう子はミニスカートはかないでしょ。制服のスカートもひざに届く長さにしていたのを、切ったんですよ。

――制服はミニスカートでしたね。

菊地：ええ。プロデューサーにはもっと短くって言われたんです。ミレイユくらいにしたかったんでしょう。今の女子高生ってそうですから。だから折半してここが限界……。

――ふたりの意見の真ん中で切った（笑）？

菊地：うん。「私はここが限界です。これ以上は短くできません」って。普段着のスカートはさり気なく長くしましたし（笑）。セーラー服にしたのも重たい感じが出したくて。今、セーラー服の子って見ないじゃないですか。開衿シャツとかポロシャツで。そういうスタイルも描いたんですけど。でも重い感じはやっぱりセーラー服だなって。

キャラデザと作監の甘い関係!?

――菊地さんにとってキャラデザとは？

菊地：子どもを産みましたって感じ。それがほかの人の手で育てられて、こう成長したかというのが楽しみですよね。特に『NOIR』はそんな感じで楽しみでした。寂しくもありましたけど。なんか里子に出しちゃった感じで。

――動くミレイユや霧香のご感想は？

菊地：放送を見て、うれしかったです。デザインするときに動きを想像するんですが……霧香は猿っ子とか（笑）。そしたらオープニングがまさにそのとおりで。くるくるってシルエットが回るでしょ。ああ、やっぱり猿っ子だわって（笑）。でも1話のラストで、霧香の寝姿を見てミレイユが笑うでしょう。あれには違和感があって。演出的に意味があるんだろうけど。こういうとき、こんな笑い方するかなあというのはありました。

――ほかには？

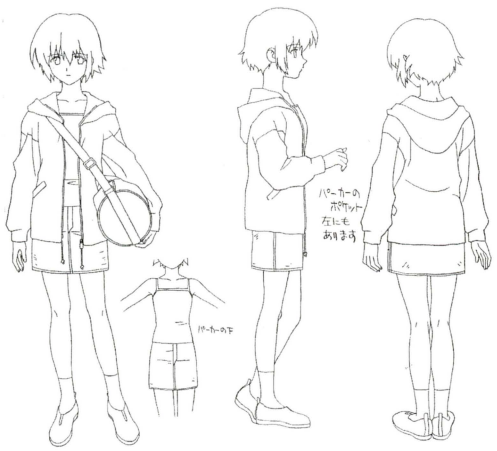
菊地：もうちょっと明るい作品かと思ってたんです。それが真っ暗というか真っ黒、話的に。そもそもフィルム・ノワールというものを理解してなかったんですね（笑）。霧香は殺し方に品がない、つまり手段を選ばない。でもミレイユは、あくまで形にこだわってスタイリッシュに殺すと聞いてたので、明るいパリジェンヌだと思ったんです。おしゃれで明るいイメージがあったので、1話を見て、こんなまじめな話なのねって。

――表情へのこだわりはありましたか？

菊地：霧香は80パーセントびっくり目はしないし、眠そうな目で何でもやっちゃう。これは真下さんのリクエストだったんですが。霧香の目は門（智昭）さんが作監された2話がいちばん好きです。この回、おやじもすごくかっこいいんです！

――なるほど（笑）。

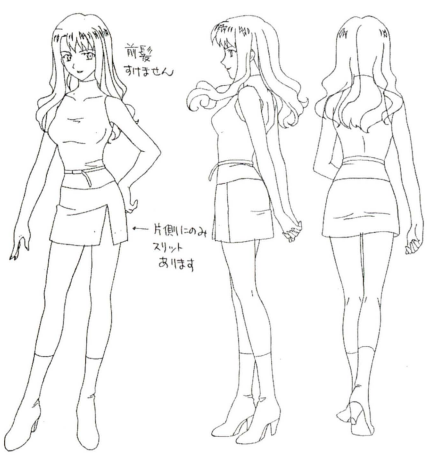
菊地：つばた（よしあき）さんのミレイユがいちばんHなんですよ。なんておいしそうな身体してる



BLUE PRINTING

菊地洋子●設定画

菊地氏に「猿っ子」と呼ばれる霧香は、なるほど動作ラフ画もダイナミック。日本人の少女らしいきゃしゃな体つきを裏切る、ためらいのないバネのきいた動きは、殺人兵器「真のノワール」に通じるものだ。対して、ミレイユは欧米人らしいメリハリのきいた体型で、動きにも女性を意識したしなやかさが感じられる。手を入れるだけで開くバッグの細かい設定にも注目!



かなって(笑)。つばたさんの描くおやじがまたかっこよくて。元々おやじ好きなんです、私。

――それは(笑)。何系のおやじですか?

菊地:うーんとね。頬骨がポイントかな。枯れた背中も大好き。つばたさんのおやじはいいですよお。ミロシュさん、最高。敵のガレもめちゃくちゃかっこよかった。甘い男前のおやじはダメなんです。渋い系がすごく好きで。太ったおやじとかね。だっておやじが渋くなきゃ、お姉ちゃんたちも生きないんですよね。

ギリギリの色気を楽しむ

――映画はお好きですか?

菊地:日本映画とか嫌いじゃないですよ。あの暗い感じがけっこう……。特に時代劇の娯楽作品が好きです。角川映画の『天と地と』や『幕末純情伝』も観たし。いちばん最近は『御法度』かな。『御家人 斬九郎』を毎週観てたり。時代劇というか歴史が好きなんです。歴史おたくなので。

――フィルム・ノワールっぽいのは?

菊地:マフィア映画なら『ゴッドファーザーⅢ』くらい。それも途中で寝ちゃったし。

――寝ますか(笑)。

菊地:すみません、寝ました(笑)。ヨーロッパ風のセピア調っぽい感じの映画って、正直何がおもしろいのかわからないんですよ。シュワルツェネッガーとか『バック・トゥ・ザ・フューチャー』といったモダンハリウッド映画のほうが燃えます!

――では『NOIR』はピンと来なかった?

菊地:ほんと企画の段階では来なかったです。1話のフィルム観てやっと「ああ、こういう作品」って納得したクチです。

――もし続編があれば、どんなふたりを描きたいですか?

菊地:……血が出るやつ(笑)。汚いふたりを描きたい。撃たれても殴られても、すぐ傷がなおっちゃうでしょ。やっぱりいつまでも引っ張ってほしい。傷跡残ってとか。もしくは傷がふさがらないで最終回まで、みたいなの。やられるほうも撃たれたり、刺されれば血が出て。テレビでは血は出せないし、切られた傷口も見せられないんですけどね。ちぎれた衣服、ころべば汚れる服、そういうのもちゃんと描きたいというのはあります。

――これからのお仕事は?

PRESENT FOR YOU

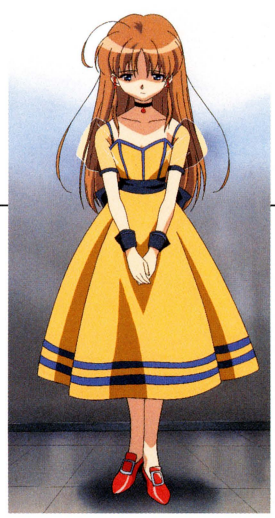
菊地洋子さん直筆のこのイラストを
1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

菊地：今、ゲームの仕事やってます。パソコンとプレイステーションのゲームです。パソコンのほうはHゲームで、もう一方はふつうの推理ゲームにちょっとお色気ありって感じ。タイトルは違うんですが、ひとりだけ両方に出るキャラがいます。このゲーム、私含めてスタッフがみんなデザイナーです。でもH部分は某1名が担当してます。私はデザインと作監で手いっぱいです（笑）。今度は『NOIR』ではあえて見せなかった部分をどーんとって感じでしょうか（笑）。けど『NOIR』のあのぎりぎりの感じがね、楽しかったりするんですよ。こう腰を曲げたらほんとうは見える。でも、それを描かないのが『NOIR』。全部見せちゃったらつまらない。実は全部見せるほうが、かえってHじゃないかもしれませんね。

霧香とミレイユのもつほのかな色気は、男性の描くものとは違う。繊細さの中の強さ、清楚さに混じる色気。その微妙なバランスは、次はどんな作品に登場するのだろう。菊地氏の新しい「娘」はどんな女の子なのか、次回作を心待ちにしたい。

Arc The Lad

菊地キャラの微妙な表情とほのかな色気は『アークザラッド』（DVD・VHSは（株）SME・ビジュアルワークスより発売中）の女性キャラにも感じられる。『NOIR』はその昇華形。



©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

自分にとって完璧な女性を創造することができたら、永遠に愛し続けられるのだろうか……。キッドが贈る2002年１作目となるオリジナル作品『My Merry May』は、「レプリス」と呼ばれる人工生命体が登場するSF色のある恋愛AVGだ。

全寮制高校に通う主人公、恭介のもとに海外に在住する家族から送られてきた、１体の人工生命体。恭介は理想の女の子を創り出そうとするが、アクシデントで、実際に生まれたのは赤子同然の女の子。とりあえず恭介は彼女の存在を隠しながら寮生活を続けようとするが……。

部長の鶴の一声で困ったことになりました

――輿水さんは、これまで作画監督や原画を担当なさっていますが、今回、どういういきさつでキャラクターデザインをすることになったのですか。

輿水：部長の鶴の一声で決まってしまいました。まさに降って湧いたような感じで始まったキャラクターデザインの仕事だったので、正直言うと「困ったことになったなあ」と思いました。私はアニメーター出身なので、自分の絵柄というものはもっていないんですよ。仕事以外で絵を描くこともないし……。ですので私の担当したKIDのここ数作品の傾向から「KID」標準の絵柄のつもりで描いてみました。なので、表情によっては「あのキャラっぽい」なんていうのもあるかと思います。

――では、各キャラクターの表情はどのように考えてデザインされたのですか。

輿水：前作『てんたま』では思う存分好き勝手な表情変化を、自分でも楽しみながら描いていたんですよ。でも、いつもそれではバカかと思われそうなので、今回は作品のイメージに合わせてなるべく我慢して描きました。ところどころ抑えのきかなかった部分もあるかもしれませんが……（笑）。

――キャラクターを描くときに、いちばん気を遣ったところはどこですか。

輿水：プロポーションです。これはこの作品に限ったことではないんですが、プロポーションは自分の趣味や好みをいちばん出しやすいんです。顔に注文をつける人は多いですが、体型は自分の好みを押し通せる場合が多いので。時間がない、でも気に入らないというときは、目だけをいじります。

人間的なキャラクターたちとの出会いを楽しんでほしい

――レゥをはじめとする５人の女の子の魅力について教えてください。

輿水：プレイしてみて感じたのは、みんなそれぞれ悩みをもっているんだけれど、それを悟られまいとしている姿がとても人間的で、内面をよく描けているということです。「理想的な」ではなく「人間的な」ところに魅力を感じますね。

――では、そんな５人の女の子の中で、輿水さんがいちばんお気に入りのキャラクターは？

輿水：たえです！　なれなれしいようでありながら、ちゃんと生徒たちとの距離を保っているというか、自分の立場をわきまえている「大人らしさ」というか……、とにかく、そういうところが気に入ってます。あと、酒飲みにつき合ってくれる女性が好きです。

――最後に本作品の見どころなど、読者にメッセージをお願いします。

輿水：カットによっては「あと何枚かの原画と中割（動画）入れたらアニメだよ」と思いながら描いたところが何か所かあります。絵を描きながら「今回はなかなか制作が終わらないなー」と思っていたら、いつのまにやらKIDゲームでは最大ボリュームのイラスト量になってしまいました。たいへんでしたが、その分キャラクターも前作より動くし、全体的ににぎやかなゲームになったと思います。こちらがめざしたスピード感が、プレイヤーのみなさんに伝わればうれしいです。作画では行き届かない部分も多々あるとは思いますが、ゲーム的にはよくできていると思います。『マイメリ』の世界を、どうかご堪能ください。

●「My Merry May」
自分らしさとKIDらしさ
キャラクターデザイナー●輿水隆之インタビュー

GAME INFORMATION

2002.Apr. In Store!

「My Merry May」
- ●ドリームキャスト
- ●キッド
- ●6,800円（予価）
- ●恋愛アドベンチャー
- ●1人プレイ

©KID

PROFILE

●輿水隆之
Takayuki Koshimizu

1月28日生まれ。血液型O型。アニメーターを経て、現在はキッドに在籍中。『てんたま』『夢のつばさ』『Close to』では作画監督。『Memories Off 2nd』では原画を担当。キャラクターデザイナーデビュー作は『Kissより…』。

INNOCENT LIKE A BABY

ILLUSTRATED BY TAKAYUKI KOSHIMIZU

PRESENT FOR YOU

奥水隆之さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

惹かれたのはタイトルの響きと空気を感じさせるイメージイラスト

――『インタールード』はNECインターチャネルのオリジナル作品ですが、企画が持ち上がったのはいつごろですか。

多部田：企画元のロングショットさんから、「実は、数年来暖めている作品があるんですが」と、お話があったんです。タイトルと、A4の用紙1枚に20行くらいかな、文章が書かれていて、それに堀部さんのイメージイラストがつけられた企画書をいただきました。

――ずいぶんあっさりした企画書ですね。

多部田：僕としては、100ページくらいにみっしりと書かれたものより、いっそ簡単な企画書のほうがいいんです。これは持論なのですが、企画の段階からきっちりと細部まで書かれているものは、あまりおもしろい作品にならないことが多い。逆にちょっとくらい雑なほうが、おもしろいものができたりするんです。もちろん、その中に何かこちらを惹きつけるものがなければダメですが。その点この作品は、まずタイトルの響きがよかった。加えて堀部さんの絵でしょう。これはいいぞと思いました。

――一目惚れに近いような感じでしょうか。

多部田：というより、街を歩いていたら中華料理屋さんがあって、そこからいい匂いが漂ってきたという感じでしょうか（笑）。まだ匂いだけなんですけど、確実に期待させてくれる、そんな感じですね。

――そのときのイメージイラストは、どんなものだったのですか。

多部田：キャラ単体じゃなくて、現在のキャラクターの原型がごちゃまぜに書いてあるイラストでした。空気を感じさせるというか……、やっぱり堀部さんの絵はすばらしいですね。非常にクールな絵を描かれる方で、線にドラマがあるんですよね。

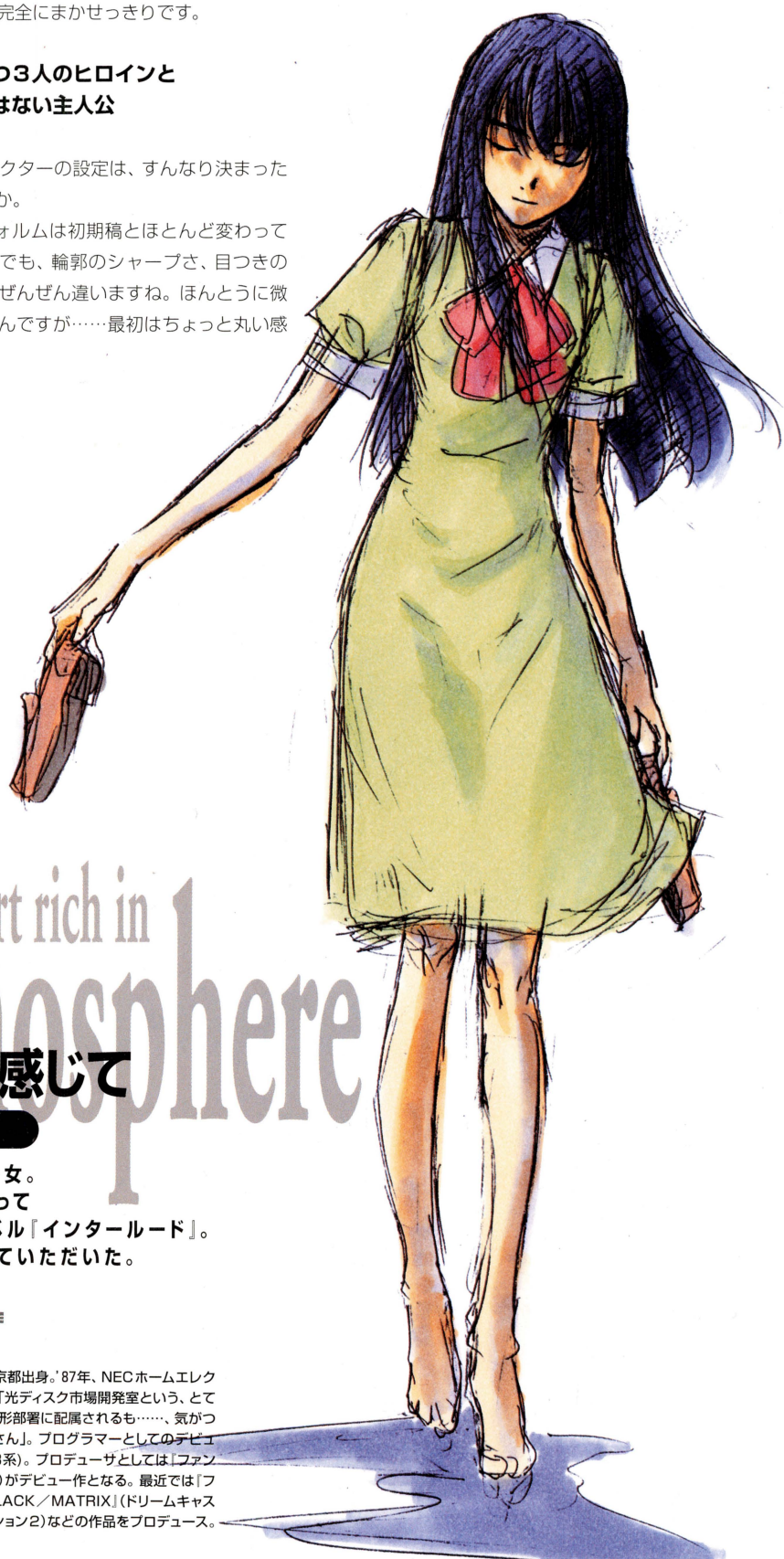
――その後、なにか変更などはありましたか。

多部田：いま出来上がっているものを見ると、企画書とはずいぶん違っているような気がします（笑）。おそらく現場レベルでは二転、三転以上しているのでしょうね。原作とシナリオを担当されたロングショットの苑崎監督が、強烈なベクトルをもった方なので。だから、こちらが変に口出しするよりも完全に預けてしまったほうが、良いものができるという確信があるので、基本的には完全にまかせっきりです。

個性際立つ3人のヒロインと無個性ではない主人公

――キャラクターの設定は、すんなり決まったのでしょうか。

多部田：フォルムは初期稿とほとんど変わっていません。でも、輪郭のシャープさ、目つきの強さなどがぜんぜん違いますね。ほんとうに微妙な部分なんですが……最初はちょっと丸い感じだったんですが、ドラマに引っ張られて、どんどんシャープになっていった部分もあると思います。キャラを決めこんでから完成形になるまでに、ひょっとしたら4、5か月かかってるんじゃないかな。でも、毎日絵を見ていたらその違いはわからないと思います。ポイント、ポイントで見せてもらうから、その変化がわかるんですよね。



The Art rich in Atmosphere

●「インタールード」
キャラクターの「空気」を感じて

プロデューサー● 多部田俊雄インタビュー

平凡な高校生である主人公の前に現れた、影のない少女。はたして彼女は何者なのか……。3人のヒロインによってストーリーが変化する、シナリオ分岐型のパラレルノベル『インタールード』。プロデューサーの多部田俊雄氏に、作品の魅力を語っていただいた。

GAME INFORMATION

2002 SUMMER In Store!

「インタールード」
- ●ドリームキャスト
- ●NECインターチャネル
- ●6,800円
- ●パラレルノベル
- ●1人プレイ

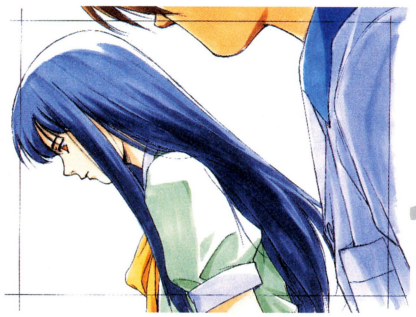
© 2002 NECインターチャネル／ロングショット

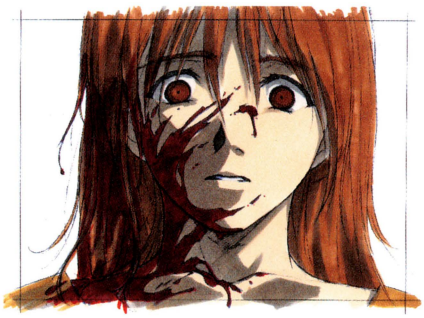
PROFILE

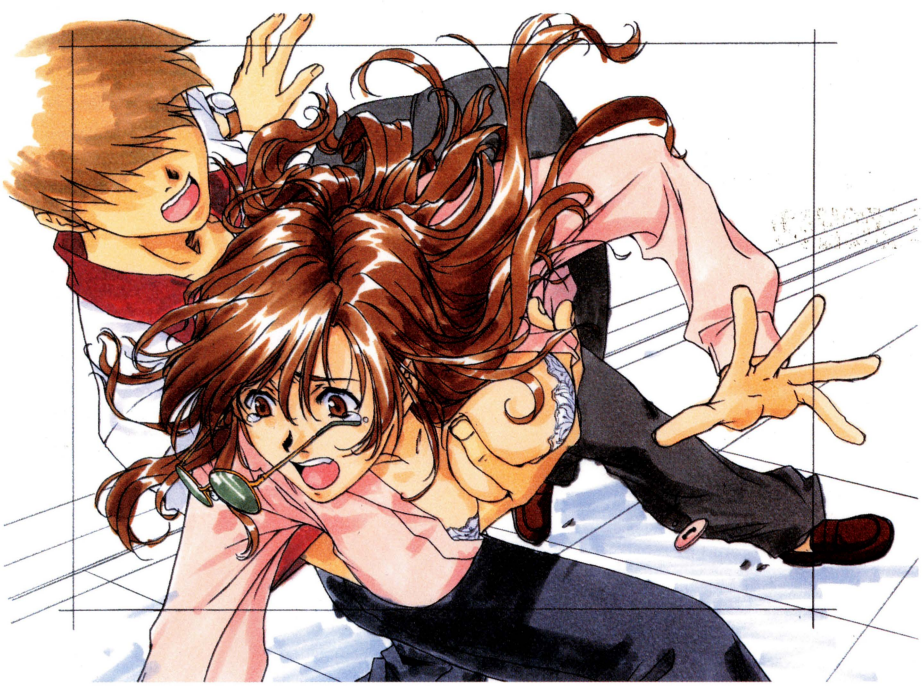
●多部田俊雄
Toshio Tabeta

1963年6月28日生まれ。東京都出身。'87年、NECホームエレクトロニクス株式会社に入社。「光ディスク市場開発室という、とても真面目かつ当時としては花形部署に配属されるも……、気がつけばいつの間にかゲーム屋さん」。プログラマーとしてのデビュー作は『PAC-MAN』（PC88系）。プロデューサとしては『ファンタジーゾーン』（PCエンジン）がデビュー作となる。最近では『フレンズ』（セガサターン）、『BLACK／MATRIX』（ドリームキャスト他）、『AIR』（プレイステーション2）などの作品をプロデュース。

The Art rich in Atmosphere







――キャラクター設定に関して、特に注文されたことはありますか。

多部田：３人のヒロインに関しては完全にお任せでしたが、市場のニーズをおさえた、キャラクター性のあるヒロインだと思います。元気で明るい女の子と、ちょっとおっとりしていて母性あふれる女性、そして無口でクールな女の子。彼女たちがストリーの中でどういった活躍を見せるかは、今後のお楽しみですね。

――主人公に関しては、いかがでしたか。

多部田：無個性なキャラクターにはしないでほしいという希望がありましたが、これは監督も同じことを思っていて、意見が一致しました。だから主人公にはちゃんと顔があるし、このジャンルのゲームにしてはキツめの表情をしているでしょう。といっても、主人公はごくふつうの高校生で、特別に頭がいいわけでも、スポーツ万能なわけでもない。スーパーマンではないので、あくまでも高校生にできることしかできません。あ、でも、根性と体力はあるでしょうね、人一倍。じゃないと、玉ちゃん（玉城麻衣子）に振り回されて無事でいられるはずがない（笑）。

空気の揺らぎまで表現しようとする現場の熱意を殺がないように

――ヒロインが３人ということですが、ストーリーはどういった形で展開するんでしょうか。

多部田：各ヒロイン別にシナリオが分かれているのではなく、相互にリンクしています。序盤と、それから中盤でも別ヒロインのシナリオに分岐することができる、フリーシナリオに近い形になっています。主人公が男性ですから当然、恋愛的要素も絡んできますが、ヒロインによってその要素が濃い、薄いの違いはありますね。登場人物なども、シナリオによって変化してきます。特に綾シナリオは、いわば別世界にいるのに近い状態なので、顔ぶれはかなり変わりますね。具体的なストーリーは私自身も知らないんですよ（笑）。なにしろ意図的に完成前のシナリオを見ないようにしているので。これから声優さんが本決まりになって、音声収録の段階で、僕がレコーディングディレクター兼、演出をやる予定なのですが、その直前で初めて全貌を知ることになるでしょうね。ほとんどユーザーと変わらない立場で台本を読めるので、楽しみにしています。

――逆に先方から相談されたことはなかったのでしょうか。

多部田：機材が足りないから用意してくださいとか、そういう要望はありました（笑）。MacのG3じゃ遅いので、なんとかG4を、とかね。現場に行くとすごいですよ。もう採算とか、人の命とかを度外視してますね。イラストには、作画監督の修正、いわゆる「修カット」がつきものなんですが、ふつう、１枚のイラストあたり１枚、多くても２枚くらいなんですね。ところがこの作品は４枚、５枚はざらなんです。４枚目になると、もうどこを修正したのかわかりませんよ。あるシーンではシートを重ねて透かしてもわからない。穴の開くほどながめてようやく気づいたんですけど、靴底がほんの0.5ミリ薄くなってるんです。目や唇などの表情ならともかく、靴底0.5ミリの修正なんて、初めて見ました。

――前々からやりたかった作品なので、力が入っているんでしょうね。

多部田：異常なほど現場に熱がありますね（笑）。だから、私が口出ししてその勢いを殺いでしまうくらいなら、お任せしてしまおうと。プロデューサーのやるべきことは、水をさすことじゃなくて、この熱を保たせることですからね。ほんとうにすごいですよ。彩色も、ふつうでは考えられないほどのレイヤーを重ねています。光の透ける感覚、空気によって歪められる空間の揺らぎまで描こうとしています。玉ちゃんが朝起きるカットなんか光の中のチリまで描きこまれていましたし、ネオンのシーンでは夜の湿度によって歪められる明かりまで表現されています。それが全部、イラストに直接描かれるんじゃなくて、CG上の特殊効果が使われてるんですね。１枚のCGで40～50くらいのレイヤーがあります。もうデータが重くて重くて。だからG4を用意してくれってことになるわけですね（笑）。

シナリオによって微妙に変わるキャラクターの表現方法

――イベントカットを見るとシリアスでダークな作品のようですが、意外にコミカルな表現も多いですね。

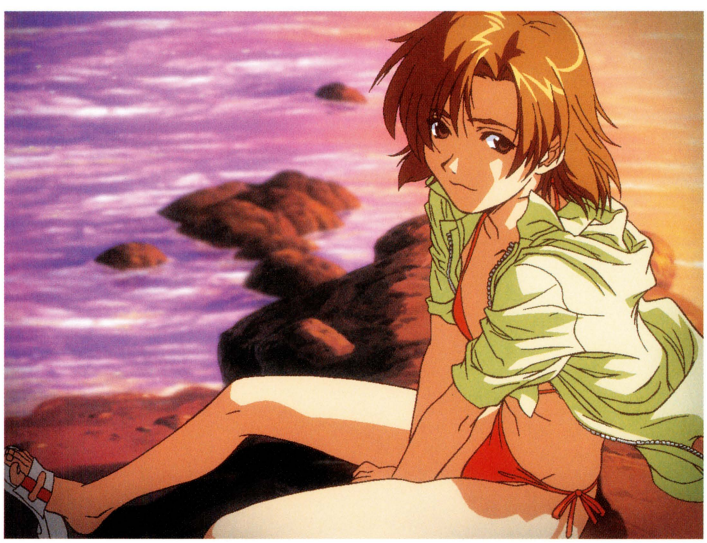
多部田：そのへんの印象は、ヒロインによってかなり変わってくると思います。シナリオによって、実はカットの塗りなども変えているんですよ。見比べてようやくわかるくらいの違いなんですが、人のタッチ、肌色、彩度も微妙に変えています。玉ちゃんと泉美のシナリオとか、比べてみるとぜんぜん違う印象になると思いますよ。

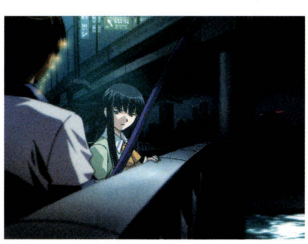
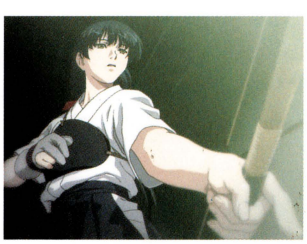
――そうすると、例えば中盤でシナリオが変わった場合、違和感を覚えたりしませんか。

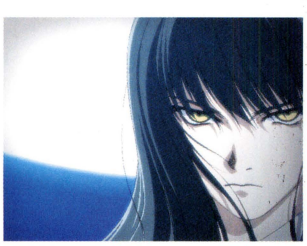
多部田：はっきりと感じられる程度のものではないと思います。なんというのかな、人によって、まとっている空気って違うじゃないですか。いるだけで周囲を明るくさせる空気清浄機みたいな人もいるし、逆に暗い雰囲気を感じさせる人もいる。そういう部分まで、絵で表現している感じですね。現実世界でも、別に空気の違う人がいっしょにいても違和感はないでしょう？そんな感じです。

――現在はどのへんまで作業が進んでいるのでしょうか。

多部田：シナリオや絵コンテはすべて終了していて、今は彩色をしているところです。今回は通常のアニメーションと同じ工程を経ているんですよ。カット数も異常に多くて、ヒロインひとりにつき1000カットくらいあると思います。ほんとうにおいしそうな作品ですので、ぜひのれんをくぐって、カウンターに腰かけていただければと思います。





Radiation of Charm

Illustrated by Hisashi Abe

●「アクエリアンエイジ Sign for Evolution」

魅力の放射

彼のそばにいる依子はすごく素敵だと思います。
自分が傷ついてしまうの、わかっているのに。

山王依子役 声優● 青木麻由子インタビュー

PROFILE
●青木麻由子
Mayuko Aoki
12月17日生まれ。高知県出身。血液型O型。
ゲーム『FINAL FANTASY X』で声優初挑戦。ほか、テレビドラマ、映画などに出演。「天気がよいと散歩に出て、外で台本を読んでます。声の仕事をやって以来、人の心に敏感になった、かも？　4月2日からBS2で『バーナビー警部』という推理ものの吹き替えをやってます」。

人が人に影響されるということ。そこに生まれる愛しさやせつなさ、嫉妬や憎悪。そこから築かれる友人、恋人、敵対、主従といった人間関係。それが、ゲームではプレイヤーがなる「マインドブレイカー」を「生まれながらに人を魅了する力＝芸術的才能をもつ者」に設定した、アニメ版『アクエリアンエイジ』のテーマではなかっただろうか。

上倉多響太は歌で人を魅了するマインドブレイカーだ。けれど、その能力が開花する以前から、山王依子はちょっと年下の彼をひそかに愛していた。やがて響太のバンドのメジャーデビューが決まり、彼の身辺に華やかな女性が現れるにいたって、依子はせつなさと嫉妬にかられ変貌する。「すべての存在を拒否する」人を人とも思わぬ凶神サ

ラスヴァティーに。しかしそれは響太を愛するがゆえに生まれた悪心。依子のやさしい心は、聖なる神仙「すべてを慈しむ」弁才天として、サラスヴァティーと対峙する。そして……。

響太に影響され変化した依子。その強烈な存在感に初めて彼女を意識し、ついに覚醒する響太。この物語は彼らが放射する「魅力」なくしては完成しない。山王依子という女性を声で演じきった青木氏に、依子の魅力を語ってもらった。

依子は「可能性」のキャラクター

――依子というキャラを見た最初の印象は？
青木：しっかりしていて、いいお嬢さんというか、かわいい、ほんとにふつうの女の子だと思いました。いろいろなことに巻き込まれていくのですが、反応はすごく素直だし、リアルだし、そこがすごくおもしろいなと。そのふつうさが可能性を感じさせるというか。12話前後で、自分で自分を乗り越えていくじゃないですか。その後の彼女の人生はどんどん広がっていくんだろうなっていう、実はいろいろな魅力をもってる、可能性を秘めた女の子じゃないかなと思います。
――最初は大学生の女の子として登場しますが、どう演じようと思われましたか？
青木：依子は響太に好きって言えない。だけど、響太を想ってるんだなというのを言葉の端々に出さなくちゃいけなくて。何回も家で練習しましたがなかなか……。第1話の「オス！」っていうセリフ、すごく好きなんですよ。あれで、ただのかわいいお嬢さんじゃない、ちょっとキュートなところが出たと思うので。好きなセリフっていうには短すぎますけど（笑）、好きなシーンですね。
――そして女優という次の顔になるのですが。
青木：覚醒した直後の依子には、台本を見たとき、さすがにちょっとショックを受けまして。「ああ依子ちゃん、こんなになっちゃうんだ」って。でも、覚醒した直後って、もとの依子が100パーセントいなくなったわけじゃなくて、依子自身もきっとどこかに残ってて、今まで意識してこなかった自分を目の当たりにしてショックだっただろうし。だから、私自身がとまどっている部分も残してやってみようと思って演じてました。

自分に正直なサラスヴァティー

――依子とシンクロする部分が多かったですか？
青木：そうですね。彼女の反応することと同じような反応を、私自身もしてきたと思います。そのへん、表現できてるかどうかは、見ていただいてのお楽しみですけど（笑）。
――前半の依子と後半の依子の違いが声にも出ていて、効果的だったと思います。
青木：イベントでファンの方とお話しできる機会があって。「どちらが好きですか？」と聞いたら、意外とサラスヴァティー＝依子の人気が高いんですね。うれしいんですけど、複雑です（笑）。
――性格が極端なのでわかりやすいのかも。
青木：かもしれないですね。私自身もサラスヴァティー＝依子を演じていると、だんだんその状態でいるのが心地よくなってくるんですよ（笑）。あと、サラスヴァティーというのは「いい」「悪い」じゃないんじゃないかと。自分に正直すぎるくらい正直なだけ。それが曲がった表現にはなっているんだけど。そう思うと、知らないうちに自分の中で彼女のセリフを納得して、消化して出せるようになってましたね。サラスヴァティーになってから現場でよく「あ、今週もいやな感じだね」ってみんなに言われました。「今週もいじめてるね」みたいな。毎回、だれかしら標的になってるんで（笑）。

依子に肩入れして響太にヤキモキ

――依子に思い入れは？
青木：前半の依子は、好きという感情をなかなか表に出さないのがいいなって思ってたんです。見た目より日本的な女の子で。いそうでいない感じが、私はすごく好きですね。だから、響太くんがちゃんと向き合ってくれてたらって（笑）。
――それは視聴者みんなの思いでしょう（笑）。
青木：私、収録中に言いましたもん、「響太くんのせいだ」って。もうヤキモキしてしまって（笑）。それでも彼のそばにいる依子はすごく素敵だなと思いますね。自分が傷ついてしまうの、わかってるのに。自分のやりたいことが見つからなくて、自分の役目もわからない。響太の横にいると、彼があまりに純粋でまっすぐなだけに、自分がダメな人間じゃないかとか思っちゃう。で、自分のことが嫌いになってきて……。そんな状態でいたら、そりゃいつか限界が来るよーって、よけいに依子に肩入れしてしまった部分はありますね。

「間」の効果をチェック！

――好きなエピソードはありますか？
青木：第1話のバンドメンバーと依子の、あの気のおけない会話がすごい好きで。やってて楽しかったし。で、ひそかに響太のことを思ってる自分が楽しくて。なんか甘酸っぱい、くすぐったい感じがして好きですね。あ、劇中劇のところはすごく楽しかったです（笑）。なんかふだん自分が芝居をやるときのワクワク感を思い出して。
――青木さんおすすめの見どころは？
青木：ほんとにそれぞれのキャラがいろいろ考えているので。世界は特殊ですけど、結局はそれぞれの喜怒哀楽がもとになって闘ったりとか行動したりしてます。そのあたりにアンテナを伸ばして見ていただくと、もっとおもしろいんじゃないかなと思います。この作品、無言の芝居とかがすごい多いんですよね。アニメでは珍しいですよね。
――読者へメッセージをお願いします。
青木：『アクエリアンエイジ』のバトルシーンは音楽で思いっきり盛り上がります。一変して、キャラの会話のシーンでは、細やかな感情や言葉の演技が楽しめます。たいへん見ごたえのある作品になっていると思いますので、ぜひごらんください。私は、また皆さまに声を聞いていただけるように、がんばってまいります。

●大学生の山王依子

●弁才天＝依子

●女優の依子

●サラスヴァティー＝依子

●DVD第1巻ジャケットイラスト
Illustrated by Hisashi Abe

ANIME INFORMATION

2002.4.24 In Store!

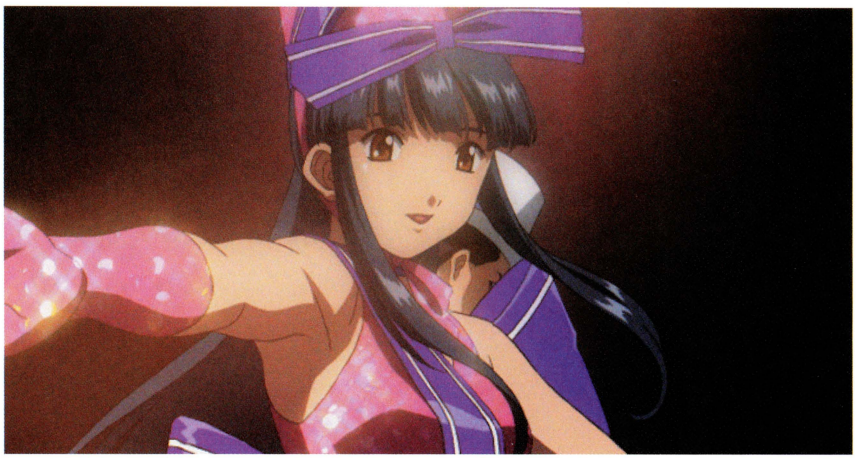
「アクエリアンエイジ Sign for Evolution」
●DVD／VIDEO
●ビクターエンタテインメント
●DVD1巻2,500円（2巻～各5,800円）
●5. 22 In Store！
DVD2巻は初回特典DVD BOXつき
VIDEO1巻9,800円（2巻～各8,500円）

DVD第1巻映像特典
プロモーションビデオ3本収録
1.「アクエリアンエイジ　Sign for Evolution」
バトルシーンとキービジュアルのコンプレックスビデオ。ミュージックプロモ風に展開する興奮の1作。
2.「アクエリアンエイジ　夢幻の天秤（ライブラ）」
カードゲーム「夢幻の天秤」をイメージしたプロモーションビデオ。アニメ版のキャラの美しいメタモルフォーゼをチェック！
3.「アクエリアンエイジ　獅子（レオ）の戦旗」
シリーズ中、もっとも激しい戦いといわれる「獅子の戦旗」をアニメでプロモビデオ化。イレイザーの宇宙船が圧巻！

© 2002 ブロッコリー／ビクターエンタテインメント
（取材協力：ビクターエンタテインメント株式会社）

「サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～」
グランドフィナーレ

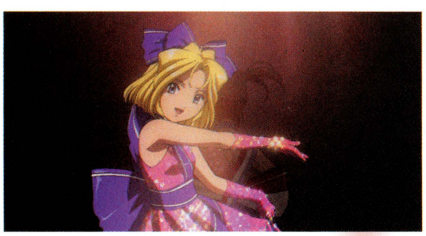
先月発売された、
DC最後の『サクラ大戦』。
そのグランドフィナーレの
華やかなオープニングシーンを紹介。
13人の乙女たちの姿を、
目に焼きつけてほしい。

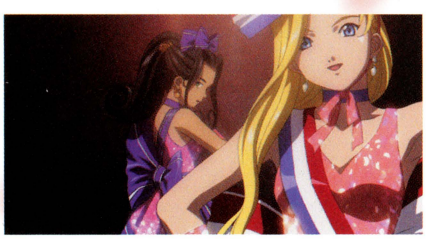
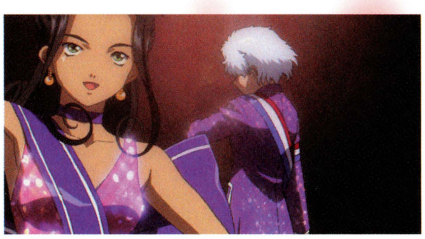


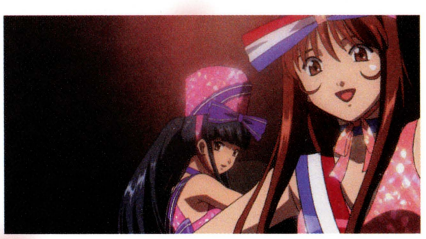
GAME INFORMATION
In Store Now!
「サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～」
- ドリームキャスト
- セガ
- 6,800円（通常版）／8,800円（限定版）
- ドラマチックアドベンチャー
- 1人プレイ

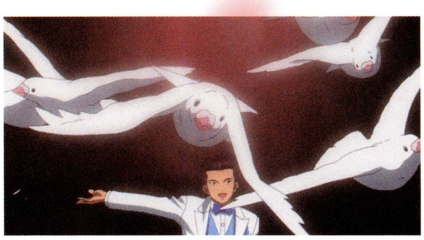
©OVERWORKS/SEGA, 2002 ©RED 2002

GRAND FINALE







Illustrated by TARAKU UON

4.24 on SALE!!

みずほ先生のはちみつ授業♥

おねがい☆ティーチャー

ドラマアルバムVol.1
「みずほ先生にドッキリ」

LACA-5105　￥3,000（tax incl.）

大好評放送中のラジオ「おねがい☆ティーチャー　みずほ先生のはちみつ授業♥」内でオンエアされた、黒田洋介書下ろしシナリオによるラジオドラマ第1～11話に加え、ラジオ未放送エピソードなどを追加収録した『おねがい☆ティーチャー』ドラマアルバム第1弾！

【CAST】
風見みずほ：井上喜久子／草薙 桂：保志総一郎
緑川小石：川澄綾子／水澄 楓：大原さやか
森野 苺：田村ゆかり／間雲漂介：岩田光央
四道 跨：三浦詳朗／江田島このは：佐久間レイ

おねがい☆ティーチャー 1st Mail

1st Mail Memories SPECIAL（初回限定版）

4.25 on SALE

●DVD：7,500円（税抜）／2話収録　●通常版VC&DVDも同時発売！　各5,500円（税抜）／2話収録

ラジオ「おねがい☆ティーチャー　みずほ先生のはちみつ授業♥」毎週土曜日
文化放送：夜9時より放送中の「超起動放送アニゲマスター」内にて
ラジオ大阪：夜9時50分より　大好評放送中 !!

「おねがい☆ティーチャー」CDシリーズ絶賛発売中!!

あのサウンドチーム・I'veが手掛ける『おねてぃ』イメージソング。

『おねてぃ』イメージソング
LOVE A RIDDLE
／I can't get over your best smile
Vocal：KOTOKO

LACM-4039　￥1,200（tax incl.）

最強コラボレーション・I've＆折戸伸司による、アニメ『おねがい☆ティーチャー』OP&EDテーマ。

『おねがい☆ティーチャー』
オープニングテーマ
Shooting Star
Vocal：KOTOKO
c／w
『おねがい☆ティーチャー』
エンディングテーマ　空の森で
Vocal：川田まみ

LACM-4045　￥1,200（tax incl.）

I'veによる初のアニメ音楽に加え、風見みずほ役の井上喜久子による新録ヴォーカル曲を収録。

『おねがい☆ティーチャー』
イメージサウンドトラック
セレソン
Vocal：井上喜久子

LACA-5093　￥1,500（tax incl.）

Lantis
http://www.lantis.co.jp

発売元：株式会社ランティス　販売元：キングレコード株式会社
〒150-0022　東京都渋谷区恵比寿南2-6-14-4F　【お問い合わせは】ランティス 03-5768-6578（祝祭日を除く、月～金曜日11：00～19：00）

©Please!　©Please!／バンダイビジュアル

A girl WITH WORLD WARDROBE

●成瀬ちさと
Chisato Naruse

成瀬ちさとが民族衣装とともに世界各国の女の子を描き下ろすこのコーナー。
今回は、ご自身がキャラクターデザイナーを務めた
『AS～エンジェリックセレナーデ』の発売を記念して、ラスティが登場！

No.3『AS』発売記念特別版

●成瀬ちさとのA GIRL

みなさん、こんにちは。成瀬ちさとです。

今回はラスティです。インドです。なんでしょうね？　まあ、とにかくインドなんです。「いつものコーナーをラスティでやりましょう」と担当さんに宣告されてから、「ラスティには何が似合うのか」という問答を自分の中でひたすら繰り返し、詰まったところで、工画堂スタジオの某ディレクター氏に相談をしてみたのですが、「インカでインカ？」などと返されて固まってみたりした結果、インカの一文字違いでインドになりました……（汗）。

と、とりあえず、そんなわけで『AS』のラスティにサリーを着せてみたわけですが、いかがでしょうか。

COMMENT

集合イラストって、構図を組むのがすごく苦手なのです。なのでかなりの時間を構図で悩むことに費やすことになってしまいました。このほかに、キーパーソンのあの子を真ん中にしたものとか図書館で読書とか、いろいろと考えました。

COMMENT

ソフトの顔になるイラストがパッケージイラストなのですが、それ故に描くにあたって、かなりのプレッシャーがあったりします。かわいく、いい絵にしようと思って気合いを入れれば入れるほど、絵の客観的評価が低くなる傾向にあるようなのが、なんともトホホなところです（泣）。

PROFILE

●成瀬ちさと
イラストレーター、キャラクターデザイナー。今号の締切は『AS～エンジェリックセレナーデ』のマスターアップ時期と重なってしまったため、かなりたいへんだったとのこと。ホームページ「Karmic Relations！」は、
http://www.netlaputa.ne.jp/~naruse/

© 2002 KOGADO STUDIO, INC

ILLUSTRATED BY CHISATO NARUSE

こちら風花学園小等部

No.3 いつまでも、ずーっと仲良しでいようね

●近永早苗 Sanae Chikanaga

PROFILE

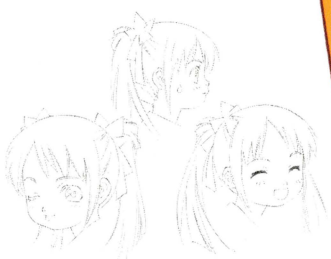
7/9生まれの蟹座のA型。(有)ムーンパロット所属。アニメーターを経て、キャラクターデザイナー・イラストレーター。代表作は『アイドル天使 ようこそようこ』『リトルラバーズ シーソーゲーム』。カエルとシブい脇役が大好き。

4年2組●出席番号3番●咲田美苡奈　**4年2組●出席番号4番●辻居彩**

ハーブの香り漂う海沿いの町、風花町。その高台にある風花学園小等部に通う
ちょっと気になる女の子。こんなコってあなたのクラスにもいませんでしたか？

●彩：今日ね、学校のそばの公園で、みいなとお花見したんだよ。みいなとはクラスも放課後もずーっといっしょ。「飽きないの？」って聞かれるけど、毎日違う日なんだから飽きるわけないよ。でも、ちょっと困ることが。あたし、毛がなくてヌルヌルしてる動物って苦手なんだけど、みいなは大好き。部屋にはカエルグッズがいっぱいなの。しかも、行くたびに増えてる気が……。まあ、みいなが楽しそうだから、いっか。

　そうそう、うちはパン屋さんなの。自家製ハーブ入りのパンが人気で、クラスの相島郁歩ちゃんとかも、よく買いにきてるよ。みなさんも「辻居ベーカリー」、よろしくね♥なんて。

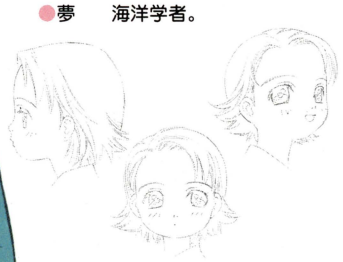


AYA TSUZII PROFILE!

- ●名前　辻居　彩
- ●身長　137cm
- ●体重　32kg
- ●父　39歳。パン屋さん。
- ●母　34歳。お店で使うハーブを育てている。
- ●兄　14歳。中等部2年。化石集めが趣味。
- ●好き　アリさん、和菓子。
- ●苦手　すぐ言いわけする人。
- ●夢　獣医さんかペットショップの店長。

MIINA SAKITA PROFILE!

- ●名前　咲田美苡奈
- ●身長　133cm
- ●体重　30kg
- ●父　40歳。ハム店を経営。
- ●母　36歳。パパを追って来日。
- ●妹　6歳。小等部1年。活発でものおじしない性格。
- ●好き　動物や魚の図鑑を眺めること。くだもの(特に柑橘類)。海。
- ●苦手　体育。雷。
- ●夢　海洋学者。



●美苡奈：あやちゃんちのパン屋さんとうちのパパのハム屋さんは、お隣同士です。家族ぐるみの仲良しで、よくいっしょに遊びにいったりしているの。

　辻居ベーカリーで使ってるハムも、パパのお店のもの。パパは若いころ外国に行ってたんだけど、そこで食べたハムに感激してハム作りを勉強したんだって。そのときの親方さんの娘が、ママ。日本に帰ったパパを追いかけてきたんだそうです。みいなもそんなロマンチックな恋ができるかなあ？　あ、でも結婚式は、あやちゃんといっしょって約束してるんだっけ。

　みいなの夢は、海洋学者になってコウモリダコを研究すること。コウモリダコって前にテレビで見て、ずーっと気になってるの。でもあやちゃんは毛がもこもこしてる動物とか一生懸命働くアリさんとかが好きで、タコとかは苦手なんだって。ちょっと残念だけど、しかたないよね。それでね、みいなカナヅチなんだけど、大きくなるまでには泳げるようにならなくちゃ、って思ってます。

BACK STAGE EXPRESS

●飯塚武史
Takeshi Iizuka

『サモンナイト』シリーズのキャラクターデザイナー・飯塚武史氏が、サモナイキャラの日常の一場面を描き下ろす

No.6 ドラマCD発売記念
サモンナイト●制作現場から

PROFILE
福岡県在住。イラストレーター&キャラクターデザイナー。「こないだ道にバナナの皮が落ちていました。かなり挑戦的だったので、踏んでみたら滑りました。ガッデム」。

今回は前号で予告したとおりオルフルの少女ユエルと、『ドラマCDサモンナイト』を聴いてたら無性に描きたくなってしまったミニスさん……。なんかミニスは2度目のような気もしますが、気のせいです、たぶん。ひいきじゃないです……ホントホント。というわけでドラマCDも出たことですし、せっかくなのでその内容に沿った形で描いてみました。聴いてない人は、今すぐそういうの売ってる店へゴーだっ！

ユエルの服は実は、元々ミニス用にデザインされたモノだったのですが、ミニスが小説版の衣装のままということで落ち着いたので、宙に浮いた衣装を背格好の同じユエルに着せてみたところ、ナゼか「おっけー」が出たのでそのまま決定しました。まあポケットだらけのこの衣装がちょっと気に入っていたので、OK出てよかったです。

たぶんリィンバウムに来た当初はもうちょっと粗末な格好だったんですが、逃げ出したあと、洋服屋さんできちんと「もらうね」って言ってもらってきて、着たものなんでしょう、きっと。ちなみにポケットには河原で拾ったきれいな小石とかが入ってます。

ミニスの2度目の出演にゆれるサモナイ女性陣。次回はいったい誰を描きましょう……。メインではモーリンだけでした……出てないの。というわけでモーリンさん描こうと思います。

GAME INFORMATION
In Store Now!
「サモンナイト2」
- プレイステーション
- バンプレスト
- 5,800円
- ファンタジックシミュレーションRPG
- 1人プレイ
- 公式ホームページ
  http://www.summonnight.com

©FLIGHT-PLAN ©BANPRESTO 2001
キャラクターデザイン 飯塚武史
シナリオ 都月狩

CAT CAT WALKING

ILLUSTRATED BY TAKESHI IIZUKA

プリルラ　けがれなき魔法少女・メル

今回は伝説のゲーム(?)プリルラよりメルが登場です
魔法少女的エッセンスと名作劇場的エッセンスが
見事にブレンドされたキャラクターは
素朴ながらに…いやそれゆえに素敵でした
ゲーム自体の世界観は見事に
シュールでしたけどね(爆)
でもそこがまたよいのであった
なぜならそれがプリルラだから

16bit

SHE REMINDS ME OF THE OLD HAPPY DAYS.

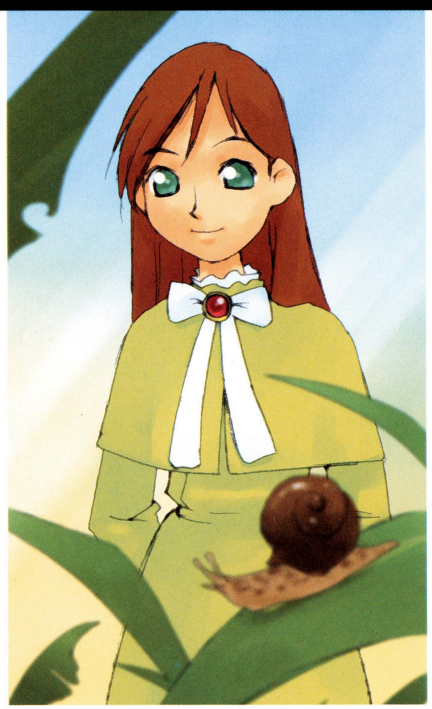
ノスタルジック連載

16ビットのヒロインたち vol.3

近藤敏信

PROFILE
9/14生まれのA型。ゲーム制作集団(有)スタジオ最前線の代表にしてキャラクターデザイナー、イラストレーター、ゲームデザイナー。代表作は「海腹川背」「どきどきボヤッチオ」「機動戦艦ナデシコ・ルリルリ麻雀」「シャーマンキングカードゲーム超・占事略決」など。

**ここに登場するヒロインたちは
忘れられない、思い出深い
ゲームのヒロインたち。
そんな愛すべきオールドゲームの
ヒロインたちへ捧ぐ…。**



PS版マニュアル裏にのっていた大人になったメル。やっぱ動物さんの中ではカタツムリだよね…歩みの遅さが最強

シュールな世界に咲く、一輪の花

今回は、タイトーの名作『プリルラ』からヒロイン、メルの登場です。当時を思い起こしながら、今回はPS版をプレイしてみたのですが、いやはやなつかしい。今見てもメルの歩くさまはプリチーですな。当時強烈に覚えていたのは、女性の足とラップマン、そして動物魔法でありました。なにせマップに巨大な女性の足がにゅもっ！と生えているという世界観。あまりのインパクトに一発で覚えてしまうゲームでした。そしてそのシュールな世界を、かわいいメルが魔法の杖を振りまわしながら突き進んでいくのである。

ちなみに、ザックという男の子キャラクターもいるのだが、私は選んだことはない！　えっへん。

そんなメルの使う魔法がいろいろあるのだが、敵をラップでくるんでレンジでチンするラップマンと、動物たちが大挙して押しよせる動物魔法が大好きでした。特に動物魔法は画面を横切る動物に攻撃判定があるのだが、最後にのろのろと横切るカタツムリが最高にいかしていたのだ!!

やっぱ世界観をもっているゲームは楽しいですね。最近だと、わりに『スペースチャンネル5』とか大好きなのですが、プリルラも同じように独自の世界を体験させてくれます。そんなシュールな世界の中に咲く花一輪……、けがれた世界の中のけがれなき少女メル。

けがれてない……なんて、男のもつ幻想を具現化してるのがメルなのかもしれませんね(笑)。

作品解説

●プリルラ
1991年にアーケードに登場したアクションゲーム。主人公のメルとザックは、奪われた時計のネジを取り戻すため、魔法の杖を使って冒険していく。メルへンチックな世界に登場する奇抜な敵キャラや攻撃方法、そしてメルのかわいらしいしぐさが人気を呼んだ。
©TAITO CORP.1991

――ヤングジャンプ連載中の『おくさまは女子高生』が、6月に単行本になるそうですね。

こばやし：そうなんです。ゲーム（『ルームメイト・麻美 ―おくさまは女子高生―』）と同時期に発売なので、よけい楽しみですね。ぶじに出てくれるといいんですけど（笑）。

――単行本はフィギュアつきの限定バージョンも発売されるということですが、フィギュアがお好きだそうですね。

こばやし：あんまりくわしくはないんですけど、最近「こんな世界があるんだ」って興味をもつようになって。動きのある瞬間のポーズを作ったりしてるじゃないですか。こんなことができる人が絵を描いたら、めちゃくちゃすごいんじゃないのって思ったんですよ。でも今回フィギュアを作っていただいて、絵の世界とは全然違うなとは思いました。平面に描くものはいちばん座りがいい角度を選べばいいし、マンガはマンガで嘘つきまくりなんですけど（笑）、立体はそうはいかないのかなって。もちろん違う嘘をついてるんだと思いますけど、でも、平面で作るものと立体で作るものは別モノなんだってことが、なんとなく納得できました。意識するところが違うのかな、と。

――以前、「重さを感じられる絵」をめざしたいとおっしゃっていましたが。

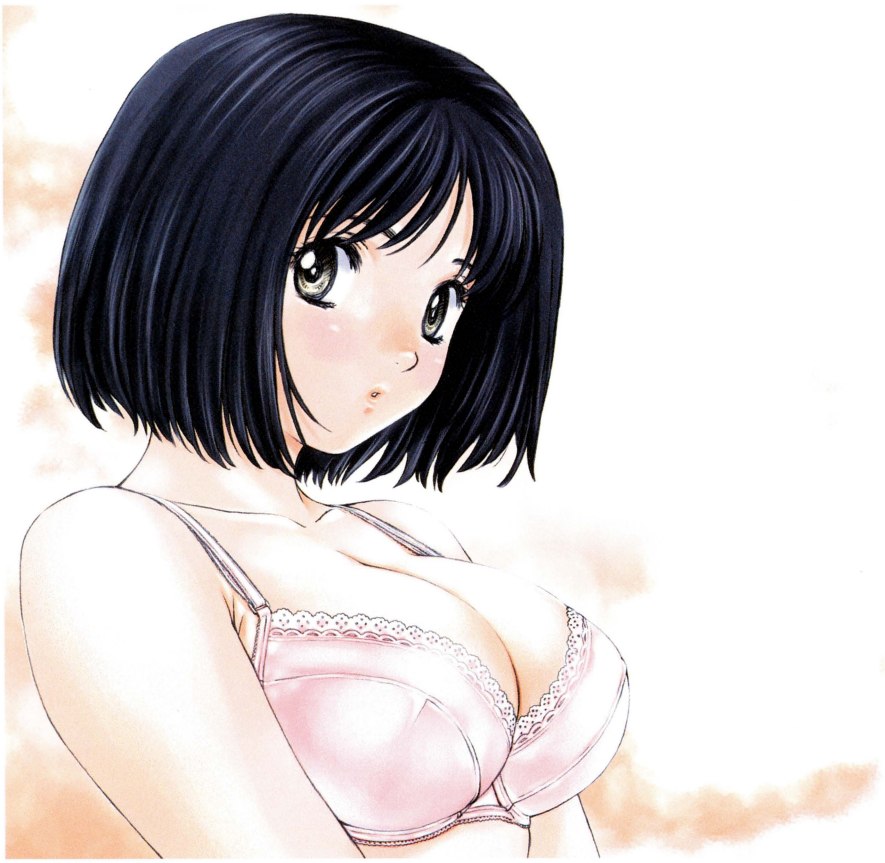
こばやし：「骨太」っていうか、どこかリアリティがあるようなものが好きなんです。マンガっぽい軽やかな絵より、簡単にいえば重厚なタッチの絵。自分ではそういうのは描けないけど、自分のもっているバランスにうまく取り入れたいとは思ってます。私の絵はどうしてもポワポワしたものになりがちで、そういう柔らかい感じは自分の持ち味だとは思うんですけど、リアルな感じ、体重を感じられるようなものも出せるといいなあとは思いますね。

――フィギュア同梱コミックス、ゲームと、麻美ちゃんワールドが広がっていきそうですね。

こばやし：ほんとうに、みんなにかわいがってもらって、盛り上がってくれるといいですね。なんて、セコイかな（笑）。これって、マンガが大人気でゲームやフィギュアになったわけじゃないじゃないですか。ほんとうに「たまたま」なんで。だから、これでみんなが覚えてくれて好きになってくれると、ありがたいなと思います。難しいことは考えずに、シンプルに「好きかな～」程度で、愛嬌みたいなものを感じてくれるとうれしいですね。私、手の届かないような謎めいた美少女ってどうしても描けないんですよ。ヒロインというと、どこか身近な雰囲気で「全部手の内バラしてます」っていう感じになっちゃうんです。だから麻美ちゃんとかも、美少女だとは思ってないんですよ。

――手のとどく、隣にいても不思議ではない女の子ということでしょうか。

こばやし：そうですね。そういった感じに描きたい、というか、そういった感じになりがちですね。だから、そうじゃないものを描くときは、覚悟を決めて気をつけて崩さないように描かなくてはいけないと思ってます。でも今のところ、どうしても単純にポンと出てくるのが「愛嬌」みたいな部分なんですよ。だから、そういう欠点みたいなところも愛してもらえるようなキャラクターになってほしいですね。なんか大げさかもしれませんけど、人間味の部分で好きになってもらえるといいなって。そこまでのものを4ページでやれているかというと……わかりませんけれど（笑）。



●「HIYOKO BRAND おくさまは女子高生」
手のとどく距離に…

漫画家● こばやしひよこインタビュー

The Comic Side

週刊ヤングジャンプに月イチ連載中の、こばやしひよこ氏『HIYOKO BRAND おくさまは女子高生』の主人公・小野原麻美。その飾らないキャラクターの魅力に迫ってみよう。

こばやしさんもお気に入りの「麻美ちゃんフィギュア」。コミックスに、このフィギュアがブリスターパックで同梱された限定バージョンも発売される。逃さずゲットすべし！

COMIC INFORMATION

2002.6.20 In Store!（予定）

「HIYOKO BRAND おくさまは女子高生」

- ●集英社
- ●2,600円（予価）
- ●フィギュア同梱の限定バージョン／描き下ろしイラスト特大ポスターつき

©こばやしひよこ／集英社

PROFILE

●こばやしひよこ
Hiyoko Kobayashi

血液型A型。漫画家・イラストレーター。ゲームのキャラクターデザインを手がけた作品に『卒業2』『リフレインラブ』がある。マンガ作品では、『PERIDOT』、さらにヤングジャンプに『HIYOKO BRAND おくさまは女子高生』を月イチ連載中。

最近は「酒をひかえて肝臓を大事にする（予定）」とのこと。

オフィシャルHP　http://hiyoko.cing.co.jp/

●「ルームメイト・麻美 ―おくさまは女子高生―」

偶然の、そして幸運な出会い

プロデューサー● 筧行夫インタビュー

The Game Side

クリエイター同士の出会いにはタイミングも重要だ。
『ルームメイト』シリーズを手がけた筧行夫氏が
こばやしひよこ氏が描く「麻美ちゃん」に出会ったことは
幸運な偶然、いや、必然のものだったのかもしれない。

GAME INFORMATION

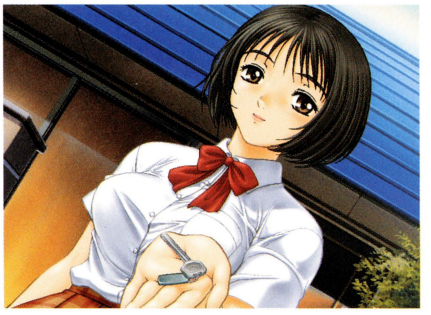
2002.Jun. In Store!

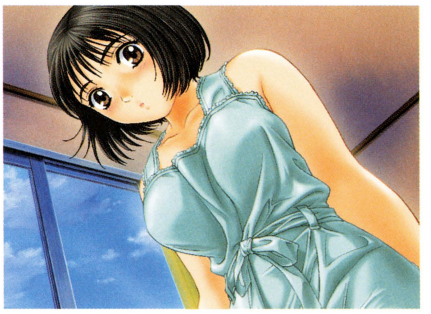
「ルームメイト・麻美 ―おくさまは女子高生―」
- ●プレイステーション2
- ●データム・ポリスター
- ● 6,800円（予価）
- ●ルームメイト
- ●1人プレイ
- ●公式ホームページ　http://www.datam.co.jp/

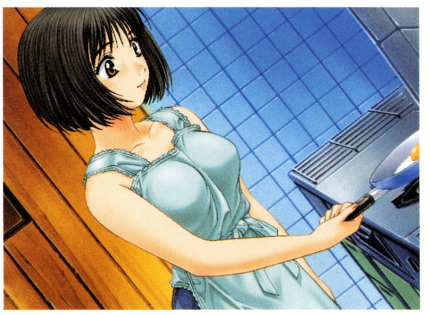
PROFILE

●筧行夫
Yukio Kakehi

4月28日、名古屋生まれ。ポリスターレコードのプロデューサーを経て、データム・ポリスターを設立。ゲームプロデューサーとしてのデビュー作は『ルームメイト～井上涼子～』。最近作は『HAPPY★LESSON』。以前から好きだった料理作りが、ゲーム作りに相通じるものがあることを最近強く感じるという。「いいキャラを見つけてきて、それで何を作り、どんな味つけにするかを考えます。もちろん、味つけは一発で決まるものではないので、いろんな要素を加えていって整える作業が必要。そういう時間が楽しいんです」。







「麻美」という、コミックのキャラクターをえて、人気ソフト『ルームメイト』シリーズが再び動き始めた。PS2をプラットホームにしたことで、画像、音響ともにグレードアップ。さらに、内蔵時計と連動してプレイヤーの現実時間がゲームに反映される「リアルタイム・コミュニケーション・システム」も搭載された。プロデューサー筧氏は、どのような手法でコミックとゲームの融合を図ったのだろうか。

――筧さんは、偶然「麻美ちゃん」と出会ったそうですが、どういう状況だったのですか。

筧：スタジオでレコーディング中、たまたま、そ

©こばやしひよこ／集英社・DATAM POLYSTAR
※イラストはゲームのイベントシーンのものです

ヤングジャンプ月イチ連載中『HIYOKO BRAND おくさまは女子高生』より　©こばやしひよこ／集英社

ばにあったヤングジャンプをパラパラめくっていたんです。そうしたらこばやしさんの「麻美ちゃん」が目に飛びこんできて。見た瞬間に、「あ、これ、うちの『ルームメイト』の世界にぴったりだ」と、ピンときたんです。

――マンガの原作をゲーム化するのに、具体的にはどんな作業をされたのですか。

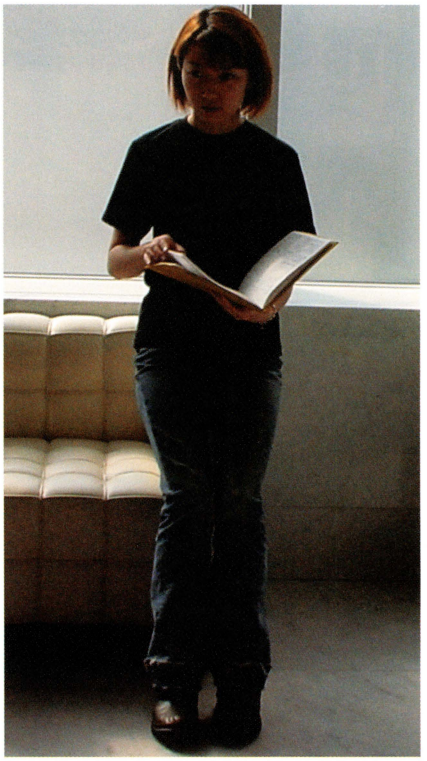
筧：原作には出てこないのですが、まず、麻美ちゃんとダンナ様が住んでいるところを設定しました。「小京都」っていわれるような街に住んでいる、と。そこから街の全体像を膨らませていくんです。たとえば、麻美ちゃんは電車通学だけどダンナ様はふたりの関係がばれないように車で通っているとか、おいしいケーキ屋さんがあって麻美ちゃんもよく買って食べてるとか。こうして具体的に固めていくと、スタッフからも「近くに海がほしいですね」なんてアイデアが出てきて、1時間くらい行ったところに海があることにしようなんていうふうに、だんだんイメージが固まっていくんです。

――こばやしさんの絵をゲーム用にデザインし直すことについて、苦労はありましたか。

筧：キャラクターデザインは丸藤広貴さんで決め打ちでした。ぜひお願いしますって（笑）。なるべくこばやしさんの絵に似せたかったので、そういうところでは丸藤さんも苦労されたと思いますよ。もっとも私はもともと音楽の世界の人間なものですから、絵の話はこばやしさんと丸藤さんに任せちゃいました（笑）。絵を描く人同士なら「ここの線がこう」なんて実際に絵を描きながら話が進められるし、感覚的な部分の微妙な点も話が通じますよね。

――『ルームメイト・麻美』の今後の展開について、どう考えていらっしゃいますか。

筧：もちろん、まずマンガありきですが、ゲームがマンガとお互いに刺激し合うような関係になれたら、とてもうれしいですね。



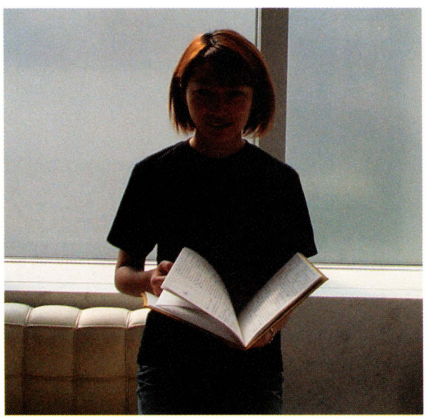
No Surprises ●桑島法子
Houko Kuwashima

アニメにゲームに●育ち盛り伸び盛りの法子が贈る●いつもの私ほんとの私

No.17　朗読夜の旅

こんにちはー♥　桑島法子です。もうすっかり定着しつつある(!?)、宮沢賢治の朗読ライブ〜朗読夜〜。第3回目は千葉のぱるるホールで行いました。相変わらずチケットが取れないと嘆いていた方、ゴメンなさい!!　ぱるるホールは700くらいの席数だったと思うんですけど、それがギリギリ最大かなぁ……と。あんまり大きな会場だと、せっかく生でやる意味がなくなってしまう気がするのです。しかも1回公演なので、ホントにチケットが取りづらかったと思います。そんなあなたに朗報が♥　この夏、「朗読夜の旅」(!)と題しまして、基本的には同じ演目をひっさげて、3か所回ることが決定いたしましたぁ——!!　なに読もっかなー♥　東京は府中、あと、千葉の印旛郡、そしてついに大阪で。関西で賢治って、なんか緊張しますねぇ。まさに今年の夏は正念場。夏カゼなんかひいてる場合じゃないなぁ……と。ヤバイぞ。ぜひぜひ、よろしくね!!

そんな私は、オフの日は大好きな「器たち」に囲まれて、ホェ——ッとしています(笑)。写真はほんの一部。今年はお茶に凝っていて(日本茶、中国茶etc.……)巨峰の枝で焼いたという、ぶどう灰の急須は大のお気に入り(渋すぎ!?)♥　洗うたびに色が少しずつ変わっていくのです。めちゃめちゃ味がある——!!



INFORMATION

朗読夜の旅2002
7月21日(日)　府中の森芸術劇場ふるさとホール(東京)
8月4日(日)　ふれあいプラザさかえ(千葉)
8月11日(日)　MIDシアター(大阪)
全席指定3,500円
アニメ新番組『ちょびっツ』稔役、『あずまんが大王』神楽役を演じます。

enterbrain Entertainment

FB ファミ通文庫 4月の新刊 FB

Famitsu Bunko　　Famitsu Bunko

4/20 ON SALE

ふたり
days of Broken Blood
著／山下　卓
イラスト／HACCAN
定価本体640円＋税

復讐者の残影
ストラグルフィールド
著／榊　一郎　イラスト／騎羅
定価本体660円＋税

神牌演義 ②
お台場は燃えているか
著／吉岡　平　イラスト／壱河きづく
定価本体640円＋税

イラスト／HACCAN（「ふたり」カバーイラスト）

マリー☆エリー☆リリー
～3人のアトリエ～
著／工藤　治　イラスト／ガスト＋笛吹りな　定価本体640円＋税

式神の城
～O.V.E.R.S.ver0.81～
著／海法紀光　イラスト／園田未来（アルファ・システム）　定価本体640円＋税

メモリーズオフ セカンド
～Dear Friend～
著／日暮茶坊　イラスト／松尾ゆきひろ＋中里壮志（KID）ほか　定価本体640円＋税

チキチキのわ～る烈風伝!! ①
ショットガンマリッジ
著／嬉野秋彦　イラスト／せた のりやす
定価本体640円＋税

シェンパイエンギ
神牌演義
ラジオドラマ情報!!!!

ファミ通文庫の人気中華カードバトルストーリー「神牌演義（シェンパイエンギ）」シリーズ（吉岡 平・著）がラジオドラマになったよ！
ラジオドラマ版オリジナルのキャラクターたちが繰り広げる、大阪を舞台にした神牌バトルストーリーだ！
小説でおなじみのあのキャラも出るので楽しみにね！

ラジオ大阪／毎週土曜日（23：30～24：00）
「関様・姫のやっぱりキャラでイキましょう」番組中にて4/13（土）より
キャライキラジオドラマ「神牌演義～大阪城炎上～」放送中

主なキャスト

桐野利春	千葉進歩	曹傑	（関　智一）
岡田　苺	沢城みゆき	ピツ	龍田直樹
中岡天地	氷上恭子	キン	上田陽司
周凍	（千葉進歩）	グウ	西前忠久
馬炎	宮林　康	劉鮮季	関　智一
陳勝	（龍田直樹）	藩琴麗	ゆかな

★もっと詳しく知りたい人はエンターブレインHP「ファミ通文庫」のページで。
http://www.enterbrain.co.jp/fb/
★「MANGA ZOO」での無料ストリーミングもオススメ！
http://www.mangazoo.com/

嬉野秋彦 注目の新シリーズ!!

チキチキのわ～る烈風伝!! ①
ショットガンマリッジ

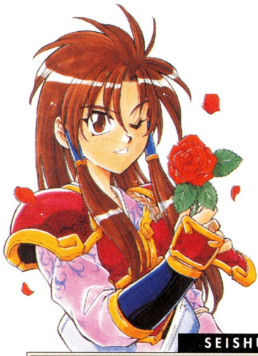
イラスト／せた のりやす

ナニかと事件に巻き込まれてしまうビショーネン神将鳳月（げんしょうほうげつ）くんとナニかと事件に首を突っ込んでしまう兄貴分の神将星秀（せいしゅう）くんが中国神仙界で巻き起こすスラップスティック・コメディ！

著者いわく「女顔の美少年と女好きの美少年が美少女をめぐって謎の強敵たちを相手に七転八倒の大活躍を見せるハナシ」だそうで～す！

KOURENDO
香恋奴（こうれんど）
鳳月・星秀のふたりをホンロウするっ!? 謎の美少女・香恋奴。嬉野作品でおなじみ、双子美少女も近々登場かも～♥

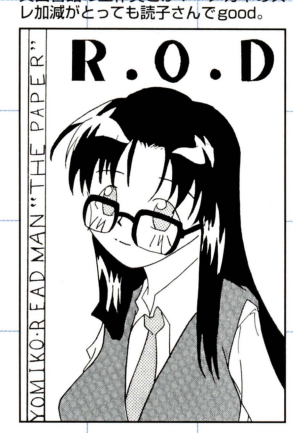
HOUGETSU
鳳月（ほうげつ）
今回、初の任務に「お見合い」を命令されてしまう鳳月くん。お相手は可憐なお姫さま・玲悠ちゃんで、いやはや、ドキドキの展開に……。

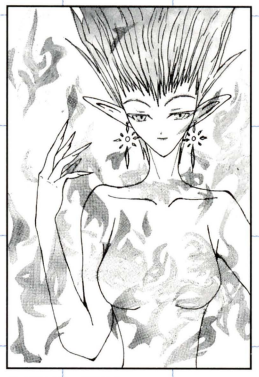


SEISHU
星秀（せいしゅう）
かっなりハンサム＆タフガイだけど、かっなり性格壊れてる!? 鳳月くんと美少女たちを追い掛け回す星秀くんのアホアホっぷりをお楽しみに……。

●表示価格は本体価格です。●本製品は、書店・店頭でお買い求めください。●品切れの際は書店でご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先：株式会社アスキーイーシー　電話03-5351-8202　●インターネットで弊社の出版物をご注文の場合には→http://www.famitsu.com/
発行／株式会社エンターブレイン　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　電話03-5433-7850（営業局）
http://www.enterbrain.co.jp/

●岩手県　央水
まるで今号の中身を知っていたかのような……。央水さんは、もしかして大英図書館の工作員とか？　メガネのズレ加減がとっても読子さんでgood。



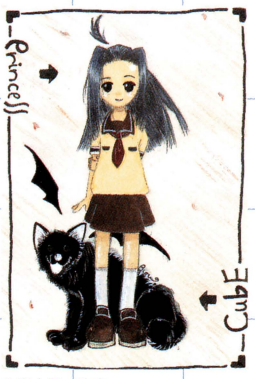


●東京都　闇道化
生まれて初めての投稿の闇道化さんから、オリキャラ「太陽神」のイラスト。これからもがんばって描き続けてね。

●埼玉県　みう
ゲーム中ではあまり見られない、キリッとした表情がステキな護衛獣ハサハ。バックの花もていねいに描かれてます。

Welcome to the party of PALETTA FROM READERS

みなさんのおかげで、読者コーナーもぶじ2回目を迎えることができました！
今号も編集部の独断と偏見で選んだイラストとコメントを楽しんでください。



●富山県　弥音
今回は「PALETTA編集部の皆様へ捧ぐ1」を掲載。「2」もステキだったけど。

●大阪府　あまのじゃ君
「あくまでも願望です」というイラスト。一発芸だけど、編集部では大ウケ。

●京都府　T@rk
春らしい華やかなイラストですね。

●大阪府　タフタフ
人気上昇中のラチェットさん。ゲームにもぜひ登場してほしいところ。

●大阪府　璃音
「幻想水滸伝」より、なんかいい感じのグレミオとカミーユですね。

●東京都　アサマトオル
淡いタッチが作品の雰囲気にぴったり。これからも投稿よろしくね。

●栃木県　増茂
『AIR』より佳乃。抱っこされてるポテトがとってもプリティー。

PALETTAは、みなさまからのイラスト&おたよりをお待ちしております。

1. イラスト投稿のお約束
100ミリ×148ミリの官製ハガキサイズ。
縦・横、カラー・モノクロ、どちらでもOK。
裏面に住所、お名前、電話番号、年齢と、キャラクター名、作品名（オリジナルキャラの場合は、なくても可）を明記。ペンネーム希望の方は、ペンネームも忘れずに。
2. おたより投稿のお約束
なるべく、読みやすい黒ペンやワープロで。
添付されているアンケートハガキのフリースペースで間に合わせてしまってもOK。というか、小ネタはそのほうが経済的。
住所、お名前、電話番号、年齢を明記。ペンネーム希望の方はペンネームも書いてね。

投稿のあて先
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
PALETTA編集部
「読者ページ」係

●冬号『フルバ』特集の堀江さん。胃が痛くなったという最終回のエピソード、すごくわかる話でしたね。なんだか同じ空気を共有した気分でした。声優さんも毎回毎回が勝負なんですね。見る側も、もっと真剣に見ないとね。　（茨城県・あぎらーさん）
☆クリエイターやスタッフの方々にお会いするたびに、その真剣さをひしひしと感じます。「PALETTA」でそれを伝えることができれば、うれしいです。

●『おねがい☆ティーチャー』と『NOIR』と『ナジカ電撃作戦』を特集してほしい。
（沖縄県・フーチバー親方さん）
☆ぎくっ。『ナジカ』以外は、まるで今号の内容を見透かしたような……。ま、それだけ編集部と読者のみなさんとの距離が短いってことだよね。

●たくさんのインタビューやイラストが見られて、うれしいです。ところで、この前家で本を探していたら「PALETTA vol.1」を発見！　買った覚えがない……。やっぱり、いい雑誌は無意識に買ってしまうものかな……と。　（京都府・土手裕一さん）
☆ってゆーか、買ったら、お願いだから読んでちょーだい。

●PS2が出て一般にDVDが売り出されたので、ここ2、3年で僕の所有するDVDが数倍に。今では月2、3本のペースで買っているが、ほとんどがアニメなのは、いいのだろうか……。（和歌山県・桜ん坊さん）
☆いーんです。ぜんぜん問題なし。でも、ほしいものばっかりで、選択に困るよね。

●今年もまた花粉症の季節がやってくる。怪しいかっこう（マスク着用）せにゃならんのか……。（東京都・ななしののんべぇさん）
☆編集部にもマスク着用、目をうるませたむさ苦しいヤツが数名おりました。そろそろすっきりする季節で、ほっとしてます。

●直筆イラストのプレゼント、10名くらいになりませんか。1名じゃ当たりそうにないので……。　（愛知県・ミユキさん）
☆たしかに倍率高いです。すまんです。でも「10枚描いてください」とクリエイターの方にお願いするワケにもいかず……。直筆は1枚だから価値があるということで、ごかんべんくださいませ。

●求職中の身に1200円はキツかったですが、うたたね先生の表紙娘さんの太ももの肌色に負けました。負け犬です。編集部のみなさま、これからもがんばってください。
（東京都・すずきやすはるさん）
☆だいじょうぶ。負けたのはアナタだけじゃなかったようです。値段以上の価値がある！　という意気ごみで編集部一同がんばってます。

PRESENT for YOU

PALETTA 読者プレゼント

PALETTA恒例、世界に1枚の直筆イラストや、各メーカーさんが提供してくださった特選グッズをプレゼント！
応募のきまりをよく読んで、どしどし応募してね。希望プレゼントの番号は、くれぐれも書きもれのないように。

1
千羽由利子直筆イラスト／1名

2
村上水軍直筆イラスト／1名

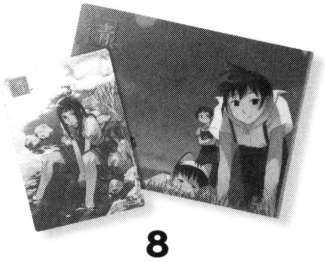
3
伊藤有壱直筆イラスト／1名

4
奥水隆之直筆イラスト／1名

5
菊地洋子直筆イラスト／1名

6
「ルームメイト・麻美―おくさまは女子高生―」
声優・鈴木麗子サイン色紙／3名
■提供：データム・ポリスター

7
「Milky Season」
クリアファイル&レターセット
&卓上カレンダーセット／5名
■提供：キッド



8
「どこまでも青く…。」マウスパッド
&クリアファイルセット／5名
■提供：キッド

9
「カスミン」コミック(1～4巻)&
ポストカードセット／2名
■提供：NEP21

10
「カスミン」ポスター／10名
■提供：NEP21

NOW PRINTING

11
PALETTA vol.3
表紙テレカ／100名

HOW TO APPLY
応募方法

添付されているアンケートハガキに
必要項目(お名前、ご住所など)と
希望プレゼントの番号、
アンケートの回答を記入して
お送りください。
フリースペースに編集部への
メッセージなんかも書いてくれると、
うれしいです。
抽選のうえ、当選者を
PALETTA vol.4
(2002年7月中旬発売予定)
にて発表いたします。

締切
2002.5.31
(消印有効)

2002冬号プレゼント当選者

1 樋上いたる直筆イラスト
神奈川県　雪うさぎ

2 赤井孝美直筆イラスト
山形県　絶対匿名！

3 成瀬ちさと直筆イラスト
滋賀県　うにくらげ

4 加藤やすひさ直筆イラスト
愛知県　加藤洋

5 「エバーグリーン・アベニュー」
声優サイン色紙
千葉県　高倉　健
京都府　hydeくん
群馬県　佐藤カズヤ
千葉県　人造剣士
東京都　かっちゃん
東京都　片山潤
鳥取県　STR
宮城県　ロシナンテ

6 「プリズム・ハート」クリア
ファイル&ポストカードセット
埼玉県　吉岡良彦
東京都　Aki
兵庫県　藤原新太郎
福岡県　力丸
山梨県　有賀一成

7 「てんたま-1st Sunny Side」
グラスマグ
埼玉県　次席参謀
兵庫県　糸田康郎
北海道　Mad pop

8 「Natukage/nostalgia」&
「Humanity」CDセット
栃木県　真箱

9 「麻雀対局　ネットでロン！」
図書カード
愛知県　有澤真
静岡県　よっちゃん牧場
東京都　俳人
長野県　ねこっぷり。
新潟県　MOTOKA

10 PALETTA特製テレホンカード
愛知県　岩田美枝
愛知県　うっつぁん
愛知県　カイカイ
愛知県　菊池浩二
愛知県　sakura type-R
愛知県　ジャンボチワワ
愛知県　山内義夫
石川県　山田茂
石川県　ロジャー
茨城県　いつかまた
茨城県　斎藤剛
岩手県　平間哲也
大阪府　赤松訓
大阪府　岡山圭介
大阪府　梶谷和男
大阪府　カニプリン
大阪府　キカメさん
大阪府　Super7
大阪府　ZYX
大阪府　仙木
大阪府　中本高文
大阪府　マリヤン
大阪府　門田敏明
沖縄県　城間香織
鹿児島県　ゆうPON
神奈川県　石渡貴
神奈川県　市川康雄
神奈川県　脳みそ深さ50
神奈川県　マぁ坊
神奈川県　三橋俊夫
神奈川県　柳田智
岐阜県　牛丸和実
岐阜県　日比野高志
京都府　藤井大輔
群馬県　音月
群馬県　キャンメル
埼玉県　新井裕輝
埼玉県　石垣勝
埼玉県　岡野真一
埼玉県　久保田敬一
埼玉県　クロコ
埼玉県　ピーチ
埼玉県　マシンガントーク
滋賀県　ブラス
静岡県　稲葉輝文
静岡県　神士奈稜乃
静岡県　KUMA2号
島根県　清山徹雄
千葉県　浅葱屋
千葉県　イガイガ
千葉県　一二三さま
千葉県　ねこたくん
千葉県　樋山誠
千葉県　やどろく
千葉県　吉田勝
東京都　あーくん
東京都　大江和広
東京都　陰山亮一
東京都　小林幸雄
東京都　酒井一賢
東京都　鈴木明彦
東京都　並木俊夫
東京都　原田誠
東京都　原田真理子
東京都　堀内あゆみ
東京都　堀中幹夫
東京都　ほわくん
東京都　みっち
東京都　美夕
東京都　吉田一憲
徳島県　アジュー
徳島県　佐藤貴之
徳島県　富樫源吉
栃木県　川又良貴
栃木県　丹野雅之
栃木県　松本容子
富山県　APPLE
長野県　蒔子
長野県　宮島一義
奈良県　黒猫天使
新潟県　げんしろう
新潟県　小林望
兵庫県　小関学
兵庫県　震電J7
兵庫県　Chappy
兵庫県　蓮池寛
広島県　keton
広島県　こんぺいとう
広島県　坪田信和
福岡県　澤井
福岡県　デボラ
福岡県　なんか漲
福島県　佐藤哲也
北海道　ACS.
三重県　田淵隆志
三重県　わたぬきほづみ
宮崎県　谷川伸一
山口県　TPOD
山梨県　河西卓也
和歌山県　小野昌郊

(敬称略)

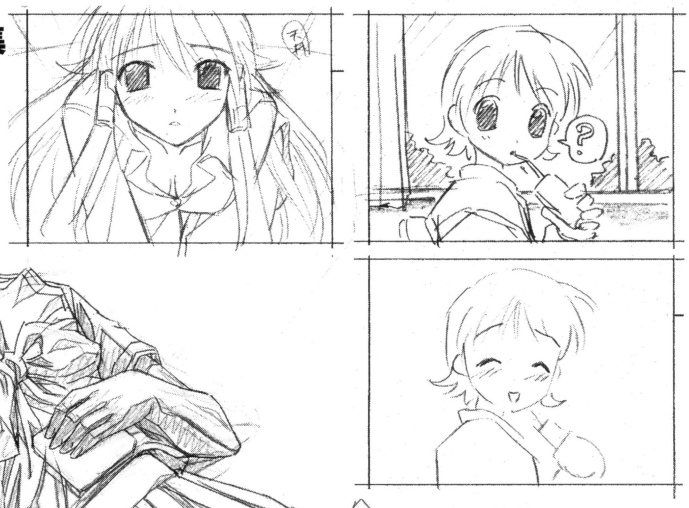
理想の恋愛の相手は誰？

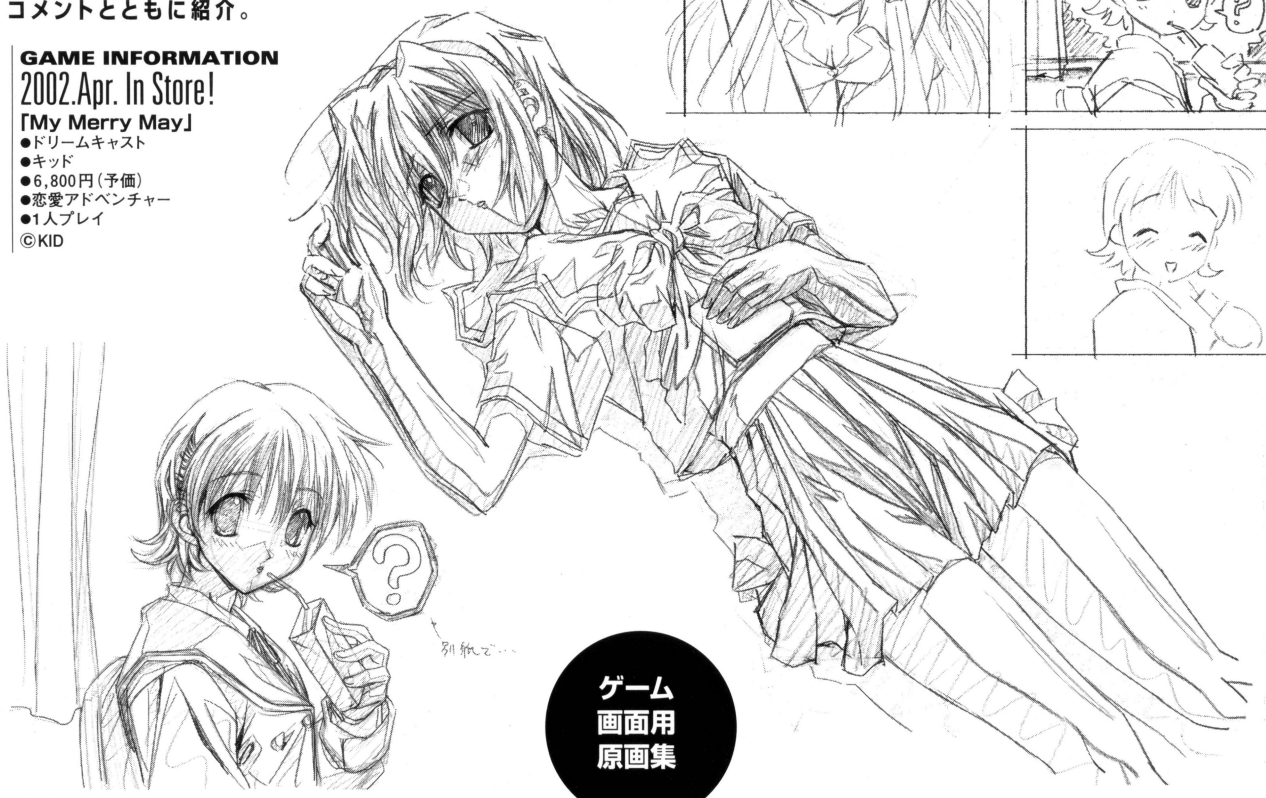
●「My Merry May」キャラクター設定資料集

本作品に登場する５人のヒロイン。
その設定画を生みの親である輿水氏の
コメントとともに紹介。

GAME INFORMATION
2002.Apr. In Store!
「My Merry May」
●ドリームキャスト
●キッド
●6,800円（予価）
●恋愛アドベンチャー
●1人プレイ
©KID

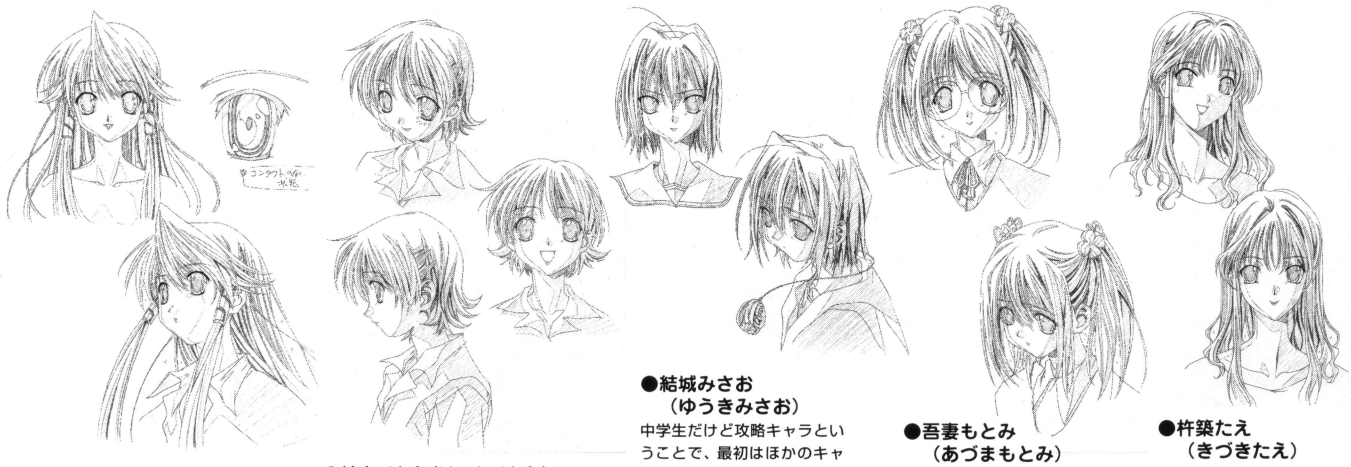
輿水隆之直筆　絵コンテ集





ゲーム画面用原画集

キャラクター表情集＆輿水隆之コメント



●レゥ
すべてのキャラの基本となるので、バランスを考えながら描きました。人ではないキャラというインパクトがほしくて、「超人的な力」というキャラクタープロットから「超人、超人か……」と思っているうちに、髪の毛が大胆にとんがって……（笑）。初期の絵と比べると、かなりとんがってます！

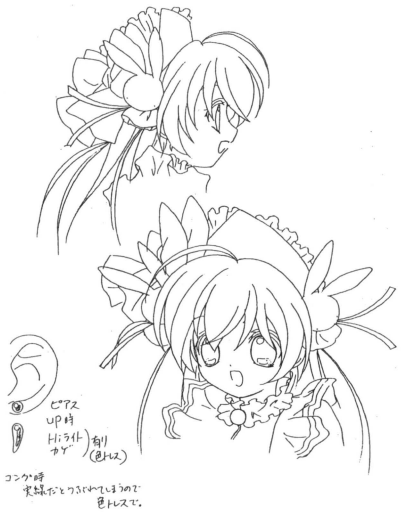
●榛名ひとえ（はるなひとえ）
彼女は、キャラクター像よりも衣装が決まらなくて悩みました。元気いっぱいな娘というわけではなく、どこか影を感じさせるところがあり、それがイメージをつかみにくくさせていたのだと今は思います。逆に髪形は簡単でいちばん描きやすかったです。全体的にもっとも平均的なキャラで、人懐っこく飽きのこない娘になるように心がけました。

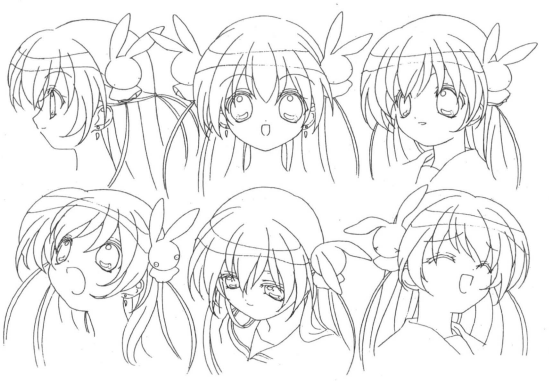
●結城みさお（ゆうきみさお）
中学生だけど攻略キャラということで、最初はほかのキャラと同じ頭身で、格好ももう少し大人っぽくしたかったんです。でも、周りのその筋の方々に「それでは中学生を出す意味がないではないか！」と熱い忠告を受けて、今のような姿に……。ヘッドホンのつけ外しが面倒でしたね。

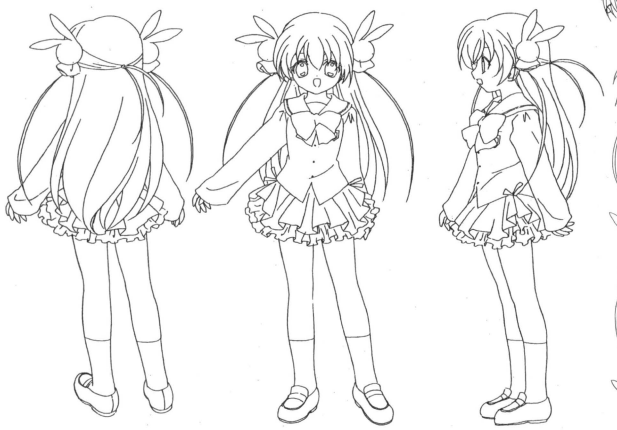
●吾妻もとみ（あづまもとみ）
今回唯一のタレ目キャラ。そして、KIDでは珍しいメガネっ娘の攻略キャラですね（笑）。デザイン中は、いちばん影があるキャラは「みさお」とされていたのですが、後にもっともショッキングなエピソードを与えられたのが、もとみでした。自分でも描きにくくて、みんなに「毎回顔が違う！」と怒られました。怒られたところで改善はできませんでしたが……（笑）。

●杵築たえ（きづきたえ）
基本的にお姉さんキャラが好きなので、気合いが入り、ほぼ無心で描きました。髪形も、2パターン描きました（笑）！　寮母なので動きやすそうな格好で、後に手伝いをさせられるレゥの黄色い服と対になるようにデザインを決めました。もう一方は酒好きの女子大生を具現化させたような姿にしたつもりですが……こんな人いるんでしょうか？

COMMENT







美紗

湖太郎のマンションの隣室の新しい住人。語尾の「〜っス」が口癖で「てひひ」と笑う。実は天使だったり……。

CV：田村ゆかり

「オーディションのときと、本番のアフレコでやったときの雰囲気とちょっと違って、つかむのにけっこう時間がかかりました。「〜っス」も「てひひ」も口調はそんなに苦労はしてません。ただ、「〜っス」とかやたらと出てくるじゃないですか。あと美紗の存在も、取りようによっては無神経な子と思われかねないので、わざとらしくならないように心がけています。原作がもっている雰囲気を壊さないように、みなさんの心の中にいる美紗に近づけたらいいなと思っています」

樋口湖太郎

小学6年生。まじめな性格で、中学受験が気になってしかたがない。母親を事故で亡くし、父親とふたり暮らし。家事のウデはなかなか。他人とは距離をとってつきあうタイプだ。

CV：沢城みゆき

「アニメは原作と比べて、ずいぶんライトでかわいい感じだなと思いました。最初、原作のシリアスな雰囲気をばんばんアニメにもちこんじゃって、監督に「こんな底のところにいる」とか言われて（笑）。だから自分の中で3トーンくらいライトにしてます。要所要所のシリアスな部分はちゃんと押さえながら、いつもは楽しい湖太郎をうまくやりたいです」

Angel Comes Down Around Me!

天使が僕に降りてきた!

●「ぴたテン」

キャラクター設定資料集

「私、コタローくんのお母さんになるっスよ！」
目の前に現れたフリルいっぱいの女の子に、
とつぜん宣言された湖太郎。
なんだかわからないまま少女のペースに巻き込まれ、
はちゃめちゃライフが始まった。
『デ・ジ・キャラット』『ちっちゃな雪使いシュガー』の
コゲどんぼ原作『ぴたテン』が日曜朝のTVに登場。
うわわで、ほわわで、ほろっな天使、
美紗が「あなたを幸せにするっス！」。

ANIME INFORMATION

Just Starting!

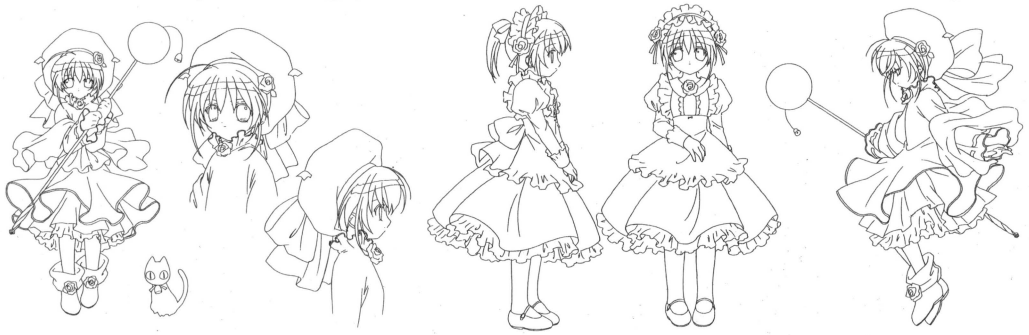
「ぴたテン」
- ●毎週日曜日9：30〜10：00ほか
- ●テレビ北海道・テレビ東京・テレビ愛知
  テレビ大阪・テレビせとうち・TVQ九州放送ほか

DVD INFORMATION

2002.6.25 In Store!

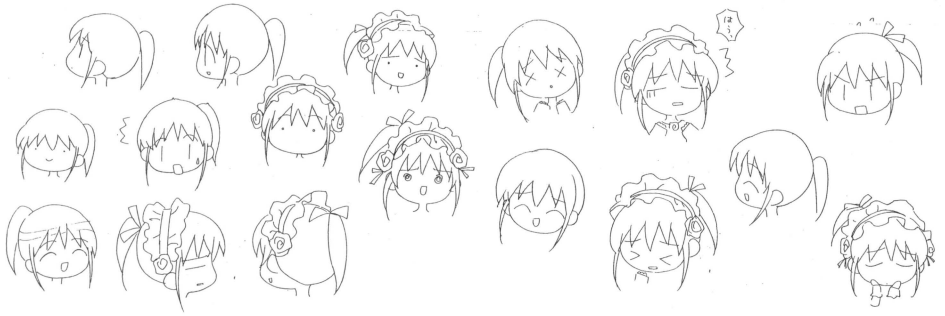
「ぴたテン」
- ●DVD/VIDEO
- ●バンダイビジュアル
- ●各5,000円
- ●2巻以降、3話収録6,000円
- ●DVD初回特典BOXつき

©コゲどんぼ・メディアワークス/ぴた組・テレビ大阪



紫亜

美紗の部屋に居候することになった謎の少女。帽子には悪魔の翼!?いつもいっしょの黒猫と会話できるらしい。



綾小路天

湖太郎のクラスメイトで幼なじみ。通称は「テンちゃん」。全国レベルの秀才でスポーツも万能。

CV：斎賀みつき

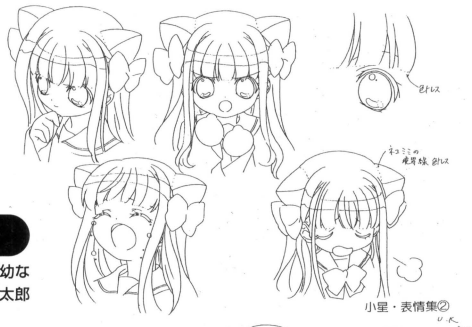
「アフレコでは『もうちょっと子どもで』と言われました（笑）。今まで小学生の役をばっつりやったことはなかったので、『そうか、このへんのトーンが小学生なんだ』って探りつつやってます。テンちゃんは明るく楽しく元気よくをコンセプトに、小星ちゃんといっしょに、湖太郎くんと美紗さんのふわっとした雰囲気をドコンと蹴散らします（笑）。でもかっこいい面もたくさん見せたいですね」

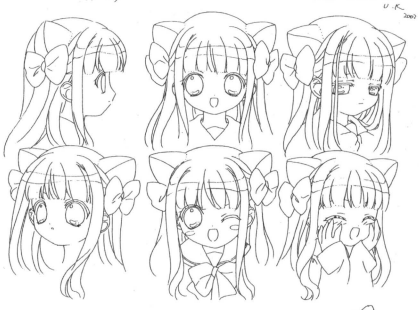
植松小星

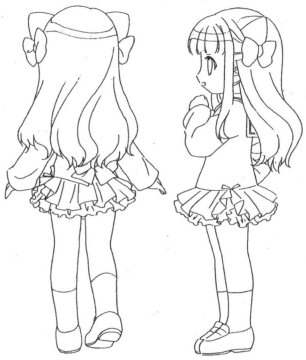
湖太郎のクラスメイトで幼なじみ。小学校6年間、湖太郎に片思い中。

CV：釘宮理恵

「思ったよりも強気な感じがする女の子でした。最初はもっと女の子っぽいと思ってたんですけど、盛り上げ役だと言われて。『そうなんだ。切れるところは、切れていかないといけないキャラなんだ』と思って。テンちゃんとふたりで、ね、壊していくんですよね。へへへ（笑）」







誰かに必要とされることの、幸せ 監督●本郷みつる コメント

『カスミン』は、ふつうの日常をごくごくふつうに描いたホームドラマです。たしかにヘナモンという非日常の存在はあるんですけど、物語にすごい山や谷があるわけではありません。基本的には1話完結で、1回見逃したからって話についていけなくなることもないですし、第1話から見ていなくてもオープニング前の15秒くらいの説明を見れば物語の事情もわかります。最近のアニメはテンポも速いし、どんどん強い敵が出てきたりして、物語の展開は毎回どころか毎カットごとにエスカレートしていくものが多いですよね。でも『カスミン』では、逆にエスカレートさせないように心がけているんです。

その中で、ヒロインであるカスミンは「語り部」という位置にあります。アメリカのホームドラマなんかでもよくあるじゃないですか。主役はいるけれど、ほかのキャストも脇役というわけではない群集劇。1話ごとに誰かが中心になって事件が起こる、みたいな。カスミンは語り部として、そのたびに事件に巻きこまれるわけです。

毎回毎回いろんな苦労をするハメになるカスミンは、一見するとかわいそうに思えるかもしれません。でも、違うんですよ。僕は、人の幸せって誰かに必要とされることだと思うんです。霞家は、今やカスミンがいなければ機能しないくらい彼女を頼りにしていますよね。だからこそ、なにかあるたびに「カスミン！」って彼女を呼ぶわけですよ。これほど必要とされているカスミンは、幸せなコなのではないかと思っています。

ただ、ずっとこんな感じで頼られて、巻きこまれ型の人生をおくる可能性はあるかもしれません。大きくなってもダメな男に頼られて面倒みてる、みたいな（笑）。この調子で続いていくと、第489話あたり、『カスミン青春編』とかで、そのへんが語られることになるかも。まあ、これは冗談ですけど、そこに至るくらいまで続けていきたい作品ですね。僕の老後の保証のためにも（笑）。

春野カスミ

料理も家事も得意なしっかり者の小学4年生。見かけによらず力持ちだが、右脇腹をくすぐられると弱い。3月1日生まれ。O型。10歳。関東の地方都市出身。

●「カスミン」設定資料集

キャラクターデザイナー、馬越嘉彦氏が描く設定画を、未公開ラフ画とともに紹介。あわせて本郷みつる監督とシリーズ構成の吉田玲子氏に、「カスミン」とその世界観のなりたちについてうかがった。

ANIME INFORMATION

Now On Air!

「カスミン」

- ●NHK教育テレビ
- ●毎週土曜日18：30～18：55
- ●4月より第1シリーズ再放送中
- ●秋より第2シリーズ放送予定

©伊藤有壱・NHK・NEP21

PROFILE

●本郷みつる

Mitsuru Hongo

アニメーション演出者

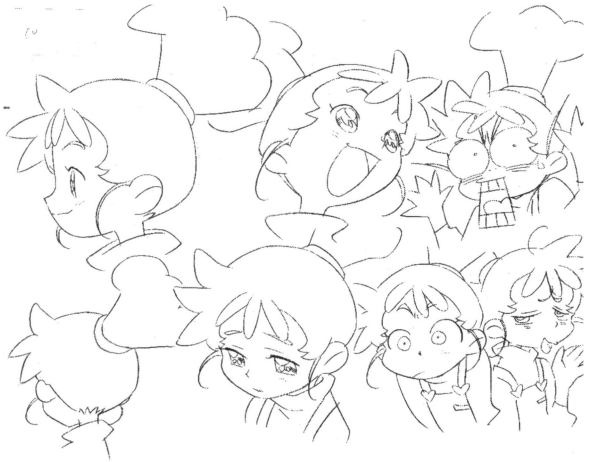
10月12日生まれ（声優の掟に従い、生年は記さず）。東京都出身。O型。亜細亜堂で動画を経て、演出に。1990年よりフリー。仲間とともに「めがてんスタジオ」を設立し、現在に至る。デビュー作「カッくんカフェ」（コンテ・演出）。代表作「クレヨンしんちゃん」ほか。最近作「サクラ大戦活動写真」「キョロちゃん」。「今（3月）のマイブームは鈴木宗男。トホホな感じがナイスです」。

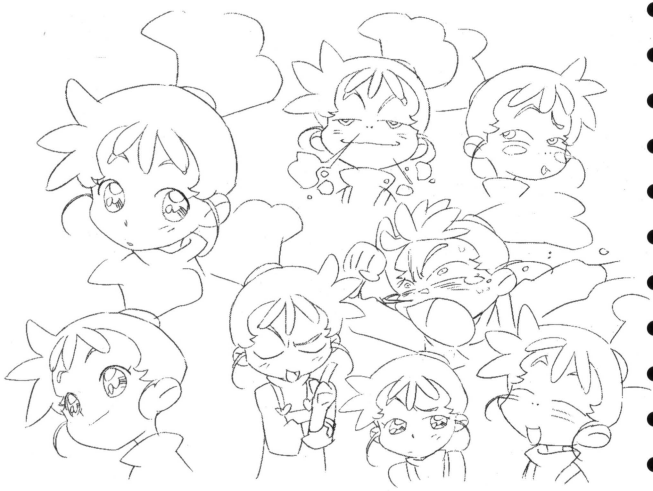
PROFILE

●吉田玲子

Reiko Yoshida

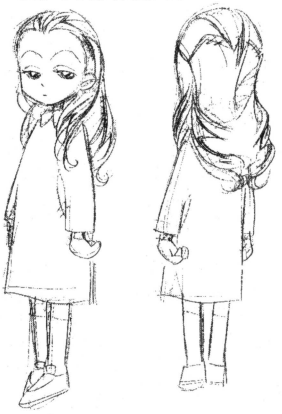
1994～1998年「北区つかこうへい劇団」戯曲・演出コース1期生として在籍。1993年セシールシナリオ大賞佳作、NHKラジオドラマコンクール入選、ほか受賞。おもなアニメ作品は『おじゃる丸』『劇場版デジモンアドベンチャー』『おジャ魔女どれみ』など。





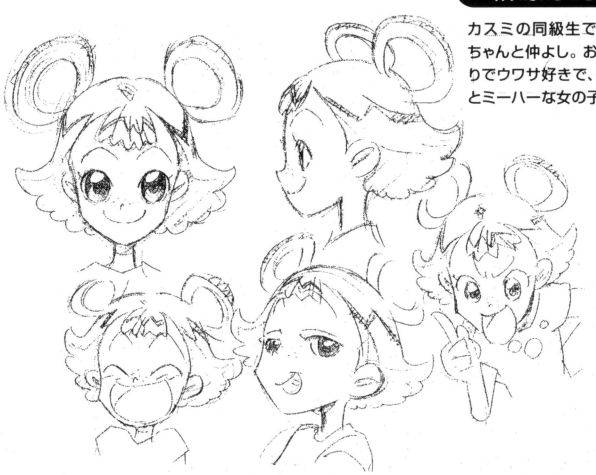
阿部ユリ

カスミの同級生で、霞町の名家のおじょうさま。おっとりした性格だが、大好きなシカオくんのことになると人が変わる。



榊原かえで

カスミの同級生で、ユリちゃんと仲よし。おしゃべりでウワサ好きで、ちょっとミーハーな女の子。



書き手の人生観が現れるキャラクター

シリーズ構成●吉田玲子 コメント

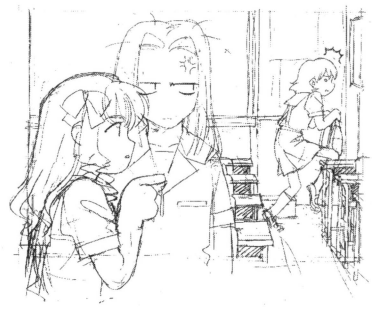
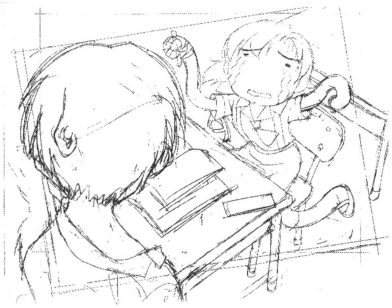
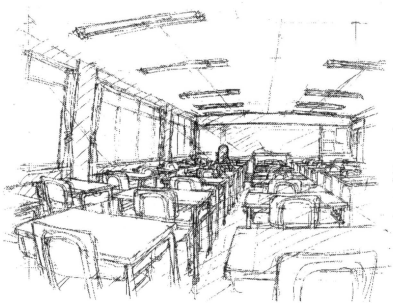
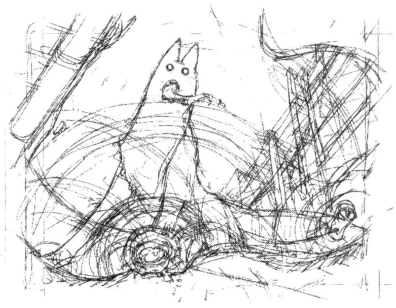
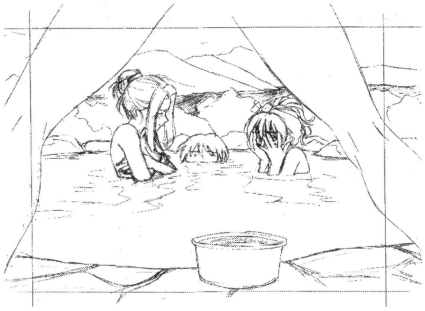
この作品の原案は、プロデューサーの松本寿子さんが考えていらしたものです。小林亜星さんがガンコ親父を演じた『寺内貫太郎一家』と、モンスター一家が主人公の『アダムス・ファミリー』を足したような感じかなというのが、はじめてお話をうかがったときの印象でした。

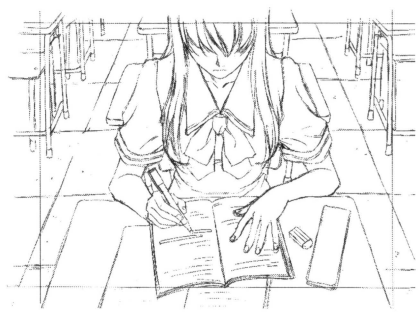
カスミンの性格を考えるときにまず思ったのは、所帯じみたコにしたいな、ということです。今になって考えてみると、彼女の性格設定には私自身の環境が影響しているのかもしれません。実は私の両親も、あまりしっかりしてないほうで。母はひとりで新幹線にも乗れないような人ですし、父は私に「ひとりで生きていけるようになりなさい」って常々言い聞かせていたし。

カスミンは、アクティブな性格のわりに巻きこまれ型のコなので、好奇心とかおせっかいでいろんな出来事に巻きこまれていくようすを書いてあげたいな、と思っています。彼女にとっては迷惑かもしれないけど、でも、子どもってある程度、みんなそうですよね。親とか学校とか周りの状況に巻きこまれ、振り回されて、選択権がないじゃないですか。

カスミンの場合は両親がかってにアフリカなんかへ行っちゃうわけですけれど、彼女だけじゃなくて、シカオくんは豆腐屋の手伝いをさせられているし、かえでちゃんは双子の妹の面倒を見なくてはならない。大人はイヤなことがあってもお酒を飲んで忘れたりできますけれど、子どもはそういうワケにもいきませんよね。ストレスのはけ口がなくて振り回されっぱなしで生きていかなきゃならないから、たいへんだなって思います。このへんにも、「人生って95パーセントが苦労で、幸せは5パーセントくらいじゃないか」という私の人生観が出ているのかもしれません。

『カスミン』にはシナリオライターの方が何人かいらっしゃいますけれど、それぞれ性格や経験がお話に出てきて、おもしろいんですよ。たとえば霧彦っていう無口でカッコいいヘナモンがいるんですが、そういう男の子に手を引っ張っていってほしいという女性のライターさんがいて、彼女が描く霧彦は、よりカッコいいんですね。そういう書き手による違いなども楽しんでいただけたら、と思います。



●「インタールード」
ダイナミックなアングルでドラマ性を演出

プロデューサー● 多部田俊雄インタビュー

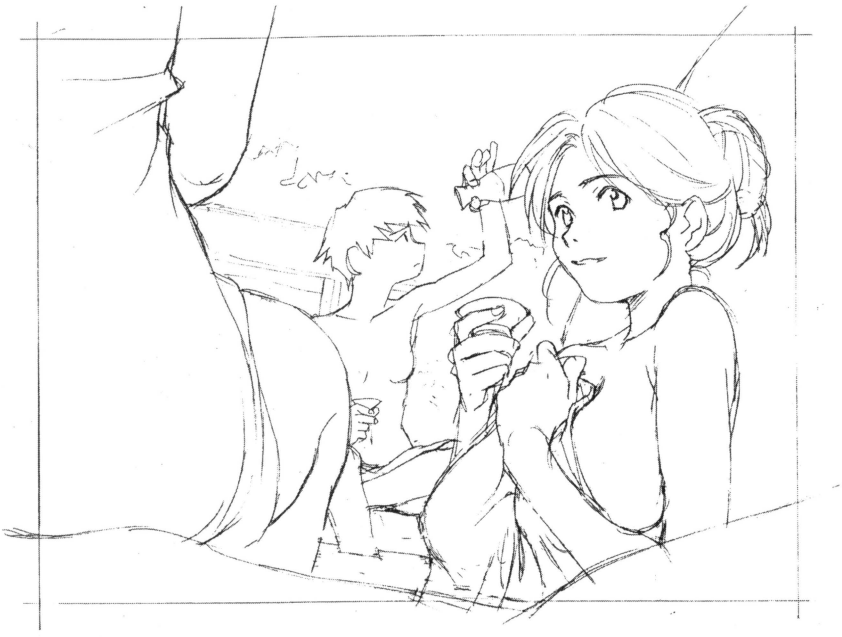
**ゲームとは思えないほど多数の設定が用意された『インタールード』。
プロデューサーをして「異常なほどの力の入れよう」と
言わしめるほどの熱気に満ちた、現場の状況とは……。**

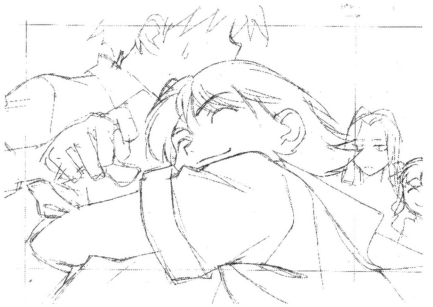
GAME INFORMATION
2002 SUMMER In Store!
「インタールード」
●ドリームキャスト
●NECインターチャネル
●6,800円
●パラレルノベル
●1人プレイ

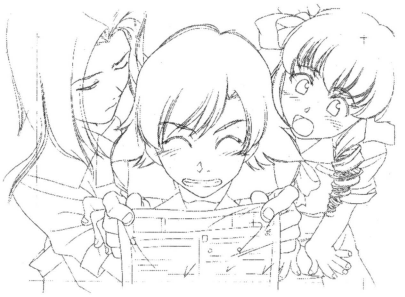
© 2002 NECインターチャネル／ロングショット

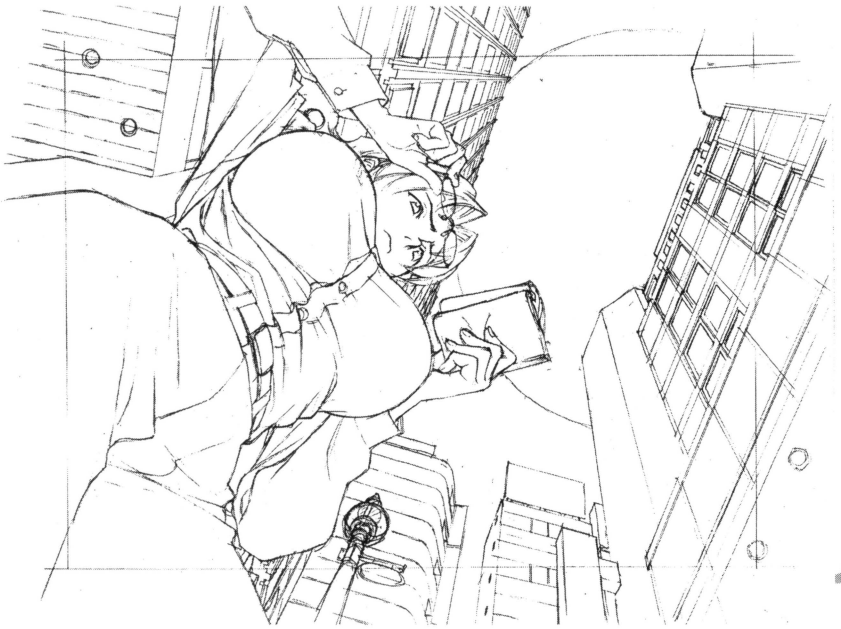
声が聞こえてくるようなイラスト

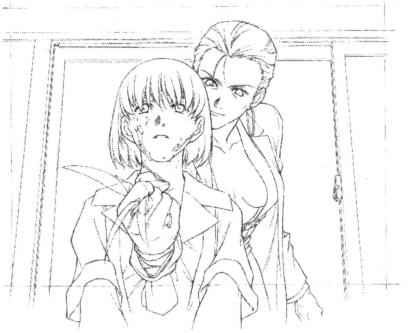
アニメーション的な手法を使ってはいますが、アニメーションにはないアングルにしようと意識しています。アニメだと、気持ちよく動くアングル、動きのじゃまにならないフレームにしなければならないので、どうしても落ち着いた絵になりがちなんですね。それはそれでいいんですけど、ダイナミックな部分は失われてしまう。だからこのゲームでは、あえていろんなアングルで絵づくりをしていきたいなと。カメラを斜めにしてみたり、俯瞰ぎみにしてみたり……。思い切ったロングショットを使っているカットもあります。主人公目線でなく、シーンにドラマ性をもたせるにはどうしたらいいのか、そちらのほうを重要視しています。











こういうイラストは原画家の力量が問われるのですが、その点は堀部さんですから、何の不安もありません。堀部さんはカットの一枚一枚から声が聞こえてくるような、いるだけでドラマを感じさせる絵が描ける、数少ないイラストレーターのひとりだと思います。でも、作画スタッフはたいへんだったと思いますよ。堀部さんの求めるもの、苑崎監督が求めるものがあって、それが今の形に落ち着くまでは、すごい試行錯誤があったんじゃないかと思いますから。今でも修正シートが4枚くらい使われてますが、最初のうちはたぶんもっと使われていたでしょうね。そのころの現場がどうだったなんて、考えたくもないですね(笑)。なんか、シートから怨念が漂ってきそうな感じがします。

アニメ的といえば、設定もアニメ作品なみに作られていますね。服装のバリエーションも豊かです。テキスト主体のゲームですと、だいたい着せ替えが多くなるものなんですが。ほんとうは使い回しができればいいんですけど、テキストと絵が同時進行だったりするので、使い回す余裕がないんですよ。だから、せっかく全身の設定を作ったのに、いざゲームになってみると上半身しか使われなかったり、ひどいときには腕の一部しか出てこなかった……なんてこともあります。「あれだけファッション誌買って、情報集めて、資料用意したのに、これだけかい」みたいな(笑)。今回もかなり設定が作られていますが、どれだけ本編で生かされるかはわからないですね。使われないということはないと思いますが、1カットか2カットくらいしか登場しないことは十分にありえると思います。もしかしたら、今回掲載された設定の中にも、ゲームにほとんど登場しない、貴重なものがあるかもしれませんね(笑)。

The Art rich in Atmosphere

原作の魅力を生かしたゲームキャラクター

●「ルームメイト・麻美 ―おくさまは女子高生―」

キャラクター設定・イベントシーン原画集

ゲームのキャラクターデザインを務めた
丸藤広貴氏（株式会社ネスト所属）との間で、
どのような打ち合わせがあったのか。
こばやしひよこ氏にコメントをいただいた。

GAME INFORMATION

2002.Jun. In Store!

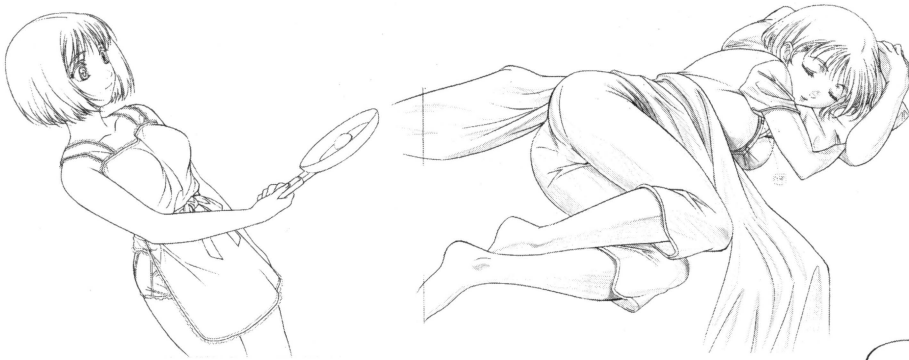
「ルームメイト・麻美 ―おくさまは女子高生―」

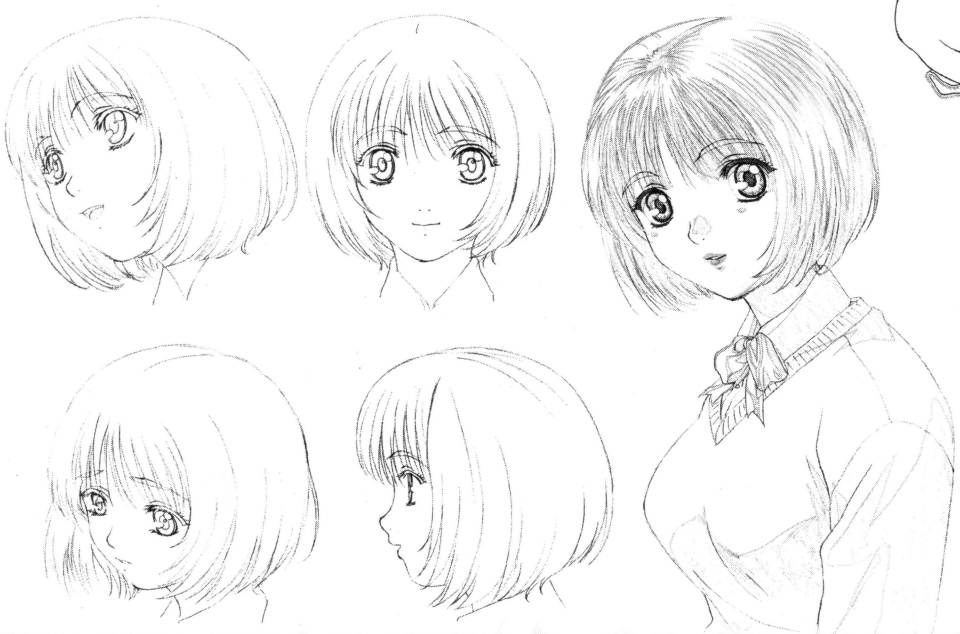
- ●プレイステーション2
- ●データム・ポリスター
- ●6,800円（予価）
- ●ルームメイト
- ●1人プレイ
- ●公式ホームページ
  http://www.datam.co.jp/

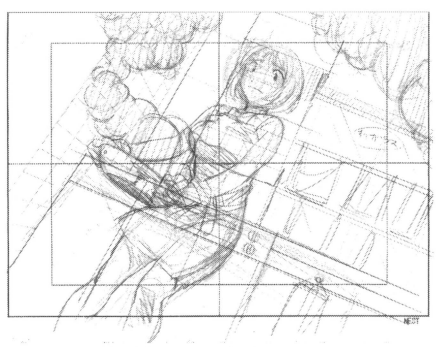
こばやしひよこ●COMMENT

いちばん最初に上がってきたものが、麻美ちゃんがすごく細身に描かれていたんです。それは、丸藤さんの持ち味だと思うんですけど、私的に、もうすこし肉感的にしてほしいというお願いをしました。それから細かいところでいえば、前髪がまばらになりがちだったので、もう少し描きこんでもらいました。

そのあとは、頭身のバランスの微調整をお願いする程度でしたね。







©こばやしひよこ／集英社・DATAM POLYSTAR

表紙のイラストとインタビューを、とお願いしたら、快諾してくださったこばやし氏。だが実はマンガの仕事とスケジュールが重なって、みごとなまでの修羅場に突入してしまったらしい。できあがったイラストをいただく際、スケジュールがきつかったことをお詫びしたところ、「交互にやってました」と、笑いながら受け流してくださった。

今回のイラストでは、こばやし氏は、ふだんの仕事ではあまり描かないポーズを描いてみたという。「特に麻美ちゃんだと、体の線が出るようなポーズのイラストが多くなるんですよ。どうしてもエッチなテイストが……それはテイストのひとつにすぎないんですけど、やっぱり外せない要素であることは確かなので。それで今回は、今まであまり描けなかったポーズを描いてみました。こういうポーズ、かわいいなと思っていたんですが、作品のコンセプト的になかなかできなかったんですね」。

氏が寝そべったポーズを選んだのには、もうひとつ理由があった。弊誌の場合、表紙イラストは全身を描くという制約があるのだが、これがポーズの選択を難しくしているのだ。「たぶんほかのイラストレーターの方も気にしてらっしゃると思うのですが、表紙やパッケージのイラストって、体を折っていることが多いですよね。それって、顔が小さくならないように、引いた絵にならないように気を遣っているからだと思うんです。頭身が小さいキャラだと顔が大きくても違和感はないんですけど、私の絵は頭身が高めなので。それをいきなり、3頭身とか4頭身にはできないですよね。バストアップとか肩から上っていうのがあれば、楽だったかもしれませんが」。

構図に工夫したかいあって、表紙の麻美ちゃんの表情はとても魅力的に仕上がっている。この表情、実はこばやし氏のお気に入りのものだそうだ。「あまり弾けた表情が得意じゃなくて……決まらないんですよ。だからゲームのパッケージのイラストも、笑顔なんですけどニコーッっていうんじゃなくて、わりと静かにニコニコしてます（笑）。それなので、今回のようなのは、好きな方向です。というか、よく描いてしまうんです（笑）」。

こばやし氏が雑誌の表紙やゲームのパッケージを描くとき、もうひとつ考えるのは、その雑誌なりゲームなりの方向性だという。「ポスターや1枚絵のイラストだと、わりと自由にやれると思うんです。でもパッケージや表紙だと、その商品の顔になってしまうわけじゃないですか。だから、好きに描くというよりひとりのスタッフになったような心構えになっちゃうんです。もちろん＜自分らしさ＞は絶対に外せないんですけど、それプラス、本の特徴とか購買層とか、考えますね」。ちなみに氏が考えた弊誌の特徴とは「絵が好きな人が買う雑誌」だったとのこと。「でも、考えたといっても、それが結果的にそのとおりになっているかどうかというのは、買ってくださる方の受け取り方次第じゃないですか。そうじゃないよって言われれば、しかたない（笑）。でも自分としては、やっぱり考えないわけにはいかない。どうしても考えてしまうんです」。

こばやし氏が生み出した「麻美ちゃん」は、ゲーム、フィギュアという形でコミックスの世界を越えて広がっていこうとしている。どちらも発売は6月。こんどはどんな麻美ちゃんの姿が見られるのか、楽しみに待ちたい。

Behind the Cover

表紙の言葉

今まであまり描けなかったポーズを描いてみました

あゆみゆい moeの萌つぼ

新連載

第1回●制服

「なかよし」を中心に活動中の少女マンガ家、あゆみゆい氏。その作品『太陽にスマッシュ!』の主人公、高津萌が「萌え」の語源になったとか!?見る者の心をくすぐるキャラクターを生み出すクリエイター。その視線がキャッチした女の子の、ちょっとしたポイントを教えちゃいます。

第1回は季節に合わせて「制服」を特集。制服について、あゆみゆい的視点を語ってもらった。

――セーラー派ですか、ブレザー派ですか？

あゆみ：両方好きなんですけどね。邦画とか見ると、けっこう制服着てる女の子が出てきて、やっぱし好きかも〜って（笑）。『ふたり』とかっていいですよね。

――理想の制服ってどんな感じですか？

あゆみ：……洗濯しやすい服かな（笑）。マンガ描くときも実用的なこと考えちゃうんですよ。変わった形の制服でも、洗濯のとき、襟だけははずせるとか。汚れやすそうな制服は考えないとか（笑）。

――なぜマンガの世界で洗濯が問題に？

あゆみ：考えちゃうんです。あんまり非日常的すぎるのはいやかなあと思って。

――制服の魅力はどこにあると思いますか？

あゆみ：みんなが同じ服を着て、統一感があること。それで、ちょっとしたところで色が違うのがいい。例えば、学年によって生徒手帳の色が違ったりするでしょう。同じ制服着てても、ちょこっとポケットから出てる生徒手帳の色が違うとか（笑）。

――こまか〜い（笑）。

あゆみ：ふっと思い出したんですけど、『マクロス』ってあったじゃないですか、昔のアニメで。あれのブリッジのオペレーターの制服が微妙な色違いで。なんで美沙は白かったんだろうとか（笑）。あの制服のシルエットがすごいきれいだった。上着も自然に脱げるし、あ、スカートも脱げるんだ、じゃないけど（笑）、そういうの、『マクロス』までなかったんじゃないかな。それまで、ほら『ヤマト』みたいにウェットスーツっぽい、身体の線が出ちゃうようなのが多くて。どうやって脱ぐんだろう

と思うじゃないですか。『マクロス』を見て、制服にもちょっと生活臭があるのが好きだなあと思いましたね。

――なるほど。最近の制服のチェックポイントは？

あゆみ：ううん……ルーズソックスが多い中で、紺のハイソックスの子がいたりすると、ちょっとうれしい（笑）。

――ベレー帽もチェックポイントとか。

あゆみ：かわいくって好きですね。たまに小学生が電車の中で遊んでて、帽子を落としたりして、「落ちたよ、キミ」とか（笑）。

――茶系の制服も増えましたよね。

あゆみ：あああ、茶系いいですよねえ（笑）。昔の制服というと紺色しかなかったんで、茶色とか見ると「はあ、これも制服かあ、そうかあ」と。そんなに嫌みじゃないしね。でも制服に見えるという。

――制服でミニスカートってどうですか？

あゆみ：いや、あれは見えなきゃ別に私はいいんですけど（笑）。だから、そのスカート丈にしちゃうなら、座るときとか注意しなよ、というふうには思うんですけどね。

――シルエットは？

あゆみ：バランスはいいんじゃないですか。もう見慣れちゃったせいもあるんですけど。考えてみたら、制服のスカートのひざ丈とかひざ上8センチとかって中途半端ですよね。

――ひざ下5センチとかね。

あゆみ：長いスカートは、今の時代ではさえないのかなって気もするし。足出したくないって子もいるんだろうけど、その子たちには辛い時期かもしれない。

制服の魅力は「どこで何をするのかがわかる」スクエアさと、漂うほのかな緊張感かも、とは私たちの答え。さて、読者の見解はいかがだろう。

PROFILE

●あゆみゆい

Yui Ayumi

2月3日生まれの水瓶座。東京都出身。血液型A型。1987年、第4回なかよしまんが賞入選の「ひまわりイリュージョン」でデビュー。代表作は「チム・チム・チェリー！」「ようこそ！微笑寮へ」「デリシャス！」「ぜんまいじかけのティナ」など。少女マンガ家ならではの目で見た「女の子のかわいいポイント」には、思わず納得。

QUIET TALK

取材の現場から

記事中では書けなかった取材時の
エピソードを少しだけ公開します。
ここを読めば、クリエイターさんの
意外な一面が見えるかもしれません。

村上水軍さん取材記

朋美センセイから「タバコ」を奪ったプリンセスソフト社長氏、実は奥さまが喫煙家なのだそうです！　しかも、社長氏は松浦亜弥ファン。好みが実に正統派です。もしかして、奥さまは……。さらにプリンセスソフト＝オークスといえばこの人、前号のこのページにも登場したエリザベス吉田嬢です。今回はすばらしい爆弾を投下してくださいました。村上さんがパッケージイラストの話をされているときのこと、エリザベス吉田嬢はあれこれ補足を入れてくださっていました。その中で「とてもここには書けない」ような爆弾発言を！　あまりの破壊力に、記者は思わず呻いてしまったものです。向かいに座ってらした村上さんも「痛い痛い」と苦笑い。

社長を筆頭に個性派が集うプリンセスソフト。『夏色の砂時計』はいろいろな意味で買いですよ（笑）。

佐藤順一さん×伊藤郁子さん取材記

チョークの人型やアヒルのしっぽフリフリのポーズなどジェスチャーを交えながら語ってくれた伊藤さんに対して、静かに語る佐藤さん。自分たちの役割をボケとツッコミと伊藤さんは言う。伊藤さんの「バレエ教室に通ってるんですよ」発言に、「ダイエットとして」と佐藤さん。佐藤さんが「飛行機に乗りたくない主義なんですよ」と言えば、「ダメダメ。そろそろ覚悟を決めるとき」と伊藤さんの反撃。「後半の大ドンデン返しのためにも取材旅行を」という伊藤さんに、「写真撮ってきて、ビデオ録ってきて。日本で留守番してるから」と、佐藤さん、あくまで抵抗。こういう「あ・うん態」がすばらしい作品を生むんだと納得しました。「バレエは立ちポーズひとつにしても足の位置とか決まってるんで、ゆるい仕事ができない。難しい」と、そこは声をそろえるおふたり。熱のこもった語り口に、挑戦への熱意を感じ、いやがうえにも期待が高まります。どうか一日も早く私たちに『プリンセスチュチュ』の世界を見せてください。佐藤さん、伊藤さん、裏話などほんとうに楽しいお話、ありがとうございました。

本郷みつるさん・吉田玲子さん取材記

本郷監督、吉田さんのお話をうかがっているとき、霞家に住んでいる「あらいさん」というヘナモンの話題になりました。本郷監督は「まさか、ああいう裏声で演じてくるとは思ってなかったんですよ」。あらいさんの裏声、監督の指示ではなく、声優である梅津秀行さんご自身の役づくりだったんです。では、どうして裏声にしたのか？　実は梅津さん、あらいさんはゲストキャラだと思ってらしたそうで、出番も少ないだろうということであえてみたらしいのです。でも出番が多いと喉は枯れるし、たいへんなのだとか。「後悔してらっしゃるんじゃないですかねえ（笑）」と監督もおっしゃっていましたが、でも、あらいさんはもう、あの声でなくては考えられません。489話までがんばっていただくほかありませんね。

デジガメが軍人ふうにシャキシャキしゃべるようになったのも、藤原啓治さんの「であります！」の軍人ぽさに引っぱられ、台本上のセリフが変化していったためだそうです

本郷みつるさんよりメッセージイラスト

吉田玲子さんよりメッセージイラスト

し、ユリちゃんも金田朋子さんのあの声でなければ、ああいうコにはならなかったでしょうと、監督は言葉を重ねました。

声はキャラクターに命を吹きこむ作業だということを、実感した取材でありました。

伊藤有壱さん取材記

インタビュー中で話が出ていた仙左右衛門さん。実はモデルが存在するそうです。伊藤さん曰く「僕が前住んでた借家の大家さんだったんですけど、すごい怖い顔してるんですよ。けど、目がクリッとしてて、ハイライトが入ってる感じで憎めないんですよね。とはいえ、当時は怖くて口きけなかったんです。でも、仙左右衛門のデザインができたとき見せにいったら、すごくおもしろい人で。仙右左衛門の絵を見せたら、怒るどころか笑ってくれました」。

さらに話は「ヘナモン指南」の荒俣宏さんのことへ。「ヘナモンは、今の世の中に溢れたモンスターやもののけの類を意識せず、自由な発想で考えたものです。だから荒俣さんには、もののけのルール内から飛び出していないかどうかをチェックしてもらっていたんです。でも、意外なところにまでアドバイスをくださることがあって。たとえばシカオの名字も先生のアイデアなんです。荒俣先生がいいって言えば誰もNo! とは言えませんから（笑）」という裏話も教えてくださいました。さすが妖怪博士の荒俣氏。考えつく名字も陰陽テイストもりもりです。でもシカオ君の実家って、豆腐屋さんなんですよねえ。

川澄綾子さん取材記

取材の日、川澄さんはカゼをひいてらっしゃいました。ちなみにそのカゼは、アフレコ現場でもらってきたようで。アフレコ現場といえば、声優のみなさんが情熱をこめてセリフをかけあう戦場。セリフといっしょに放出されるウイルスも、さぞかし情熱的なのでしょう。見るからに、つらそうなようすです。それなのに、笑顔でピアノを習っていたころのエピソードをあれこれ教えてくださいました。中でもやっぱり、ピアノの先生が怖かった話には力が入ってました。作品中で美雨ちゃんがピアノを習ってる白川先生もけっこう怖そうな人なんですが、「白川先生だったらもっと楽しかったかも」なんて言うくらい。それでもピアノをずっと続けた川澄さんの芯

の強さ、それは美雨ちゃんに負けないくらいのものだと感じました。

爆笑！ 爆笑！『R.O.D』対談

倉田さんと石浜さんは同い年だから、通じるところも多いという。対談ページが「表」なら「裏」にはこんな会話が。

――倉田さんは石浜さんの描くどんなキャラが見たいですか？

倉田：個人的にイラストを描いてくれたりするんです。「こんなものを描きました」ってMOくれるので、家でやってみたら読子の脱衣ゲームだったり（笑）。自分で作ってて。

石浜：ゲームに仕立ててくれたのは監督。

倉田：うーん（笑）。見てるとねえ、コート着てるのがだんだん脱いでいって、裸のやつが2枚あって。「なんで2枚あんの」って聞いたら、1枚は乳首が立ってる状態だと（笑）。

石浜：なんかね。

倉田：最低ですな、この男は（笑）。

石浜：ふつうの状態を描いたらさみしかったんで。あれ、なんか足りないって。それで。

倉田：それを原作者に送りつけるし（笑）。

石浜：送りつけたねえ、ほんとに。「見ろ！」っていう感じで。

倉田：年末にアダルトゲーム貸して、そのお礼とかで描いてきたんじゃなかったかなあ。

石浜：そうそう。いっぱい貸すよって言うから、「どうしよう、何も返すものがない」と思って。「そうだ、僕には絵がある。絵を描くぞ」って、元旦に狂ったように絵、描いてたかな、たしか。

倉田：うはははは（笑）。あほやな。あのね、『てなもんやボイジャーズ』のアヤコ先生というキャラが好きだったので、アヤコと読子がからんでいるところを描いてほしいなあ。

石浜：あ、じゃ、描くわ。

倉田：どういう意味でからんでるかわかる？ほんとにからみ描いてくんなよ。……それでもいいけどさ。

石浜：いや、2枚描くから大丈夫。

倉田：うわはは（笑）。じゃ楽しみにしてるわ。

倉田さんのツッコミに、淡々と返す石浜さん。現場は爆笑に次ぐ爆笑。この微妙なツーカー感覚がOVA『R.O.D』のハイクオリティな映像につながったのだなと納得の対談でした。

菊地洋子さんインタビュー

午後のカフェレストランに、颯爽と現れた菊地さん。同席していたプロデューサー氏が呼びかける言葉どおり、「ねえさん」の雰囲気でした。

笑いながら歯切れよく「美形を描くのは疲れるから好きじゃないです。足とかうしろ頭とかはいいけど、顔はイヤですね」「版権は大好き。嫌いな顔をたくさん描かなくてすむでしょ。1枚ならなんとかがんばれます。それを動かせって言われると、ちょっとイライラしてくる」などショーゲキの発言が次々飛び出して、笑いが止まらない1時間半でした。「私、自分の絵にどうしても合わせてくれとか、自分の動きがこうでなきゃイヤだというのがないんですよね。基本的に描く人におまかせ。だから『NOIR』も、作監によってキャラが大人っぽくなったり、全然雰囲気違ってもかまわないんですよ。自分よりいい絵を描いてくれるなら、キャラ表よりいい絵にしてくれればかまいません。そういう意味で『NOIR』って、皆さん、すごくがんばってくれた作品だと思います。それなりにみんな、愛情もって描いてくれてたんじゃないかなって」と、さりげなくスタッフへの労いも忘れない方です。ファンの反響として「お姉さんたちが、クロエンクロエンって呼んでるのは知ってますよ。大きいお兄さんはキリタン？キリカタンとか（笑）。私たちはキリカとかキー坊とか呼んでました。ふたりのことはミレキリ。順番はミレキリなのかな。私はキリミレですけどね（笑）」。もっともっとお聞きしたお話はあるのですが、それは記者だけの秘密に（笑）。ありがとうございました。

あと、『NOIR』は真下監督のこだわりで、すべてセル塗り、ビスタサイズで作られたそうです。あの上品な色合いは、マットなアニメカラーの賜物なんですね。

EXTRA TOPICS ■

まほろさんが帰ってきた!!

●「まほろまてぃっくDigital Maiden 2」

大好評だった『Digital Maiden』に引き続き
ついに『Digital Maiden 2』の発売が決定！
よりパワーアップした『2』の気になる中身は……。

ミニゲームは今回も3種類。写真はオムレツを落とさずにひっくり返す「まほろDEクッキング」。

かわいさ必見のスクリーンセーバーは2種類収録。

PC-SOFT INFORMATION

2002.4.19 In Store!

「まほろまてぃっく Digital Maiden 2」

- ●Windows ME／98／95
- ●ガイナックス
- ● 4,800円
- ●デスクトップアクセサリー集

©中山・ぢたま／ワニブックス・まほろ家政婦斡旋所　© 2002 GAINAX

PALETTA 2002.SPRING vol.3

CONTENTS 表紙イラスト:こばやしひよこ

特集 「青春のときめき」を描きたい
おねがい☆ティーチャー 2
ゼノサーガ エピソードI 力への意志 10
夏色の砂時計 14
プリンセスチュチュ 18
カスミン 24
Kanon 26
PIANO 28
CREATOR'S FOCUS
千羽由利子インタビュー 30
CROSS OVER IMAGINATION
R.O.D 倉田英之×石浜真史対談 36
NOIR 42
マイ・メリー・メイ 48
インタールード 50
アクエリアンエイジ Sign for Evolution 54
サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～ 56
A girl WITH WORLD WARDROBE●成瀬ちさと 58
こちら風花学園小等部●近永早苗 60
サモンナイト制作現場から●飯塚武史 62
16bitのヒロインたち●近藤敏信 64
ルームメイト・麻美 —おくさまは女子高生— 66
No Surprises●桑島法子 70
From Readers 72
読者プレゼント 73
マイ・メリー・メイ 設定画集 74
ぴたテン 設定画集 76
カスミン 設定画集 78
インタールード 設定画集 80
ルームメイト・麻美 —おくさまは女子高生— 設定画集 82
Behind the Cover 表紙の言葉 83
萌えのつぼ●あゆみゆい 84
QUIET TALK 取材の現場から 86

■発行人 浜村弘一
■編集人 青柳昌行
■編集長 林久徳
■副編集長 大塚訓章（ねこまた工房）
■アートディレクター 田村宏（海月デザイン）
■デスク 岡田尚子（ねこまた工房）
■編集スタッフ 市川香・鈴木順二（ねこまた工房）
梅沢鈴代、書上久美、阪部智子、高橋剛
■デザイン 田村宏、本山理咲（海月デザイン）
■フォトグラフ Studio Atom、田村尚行
■スーパーバイザー 池山一二（ねこまた工房）
■業務部 佐藤秀
■広告部 幸宏樹、藤下和巳、樋口尚子
■雑誌営業 堂前秀隆、中村宣忠、酒井晴志

株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製、転載することを禁じます。

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154－8528
東京都世田谷区若林1－18－10
03－5433－7850（営業部）

編集後記

■PS2やらXboxやらのおかげで、会社にいながらDVDを見るコトがフツーになった感もある今日このごろ。そして、本誌PALETTAのおかげで、編集部でDVDを見ていても「仕事中です♪」と言えるようになった感もある今日このごろ。さて、編集後記を書き終えたら買ったばかりの『ZZガンダム』のDVDでも見よっかな！（『R.O.D』は当然読子ファンなH）

■ついに第3号の発売にこぎつけた本誌だが、読者のみなさんの感想はどうだろうか？ キャラクターの魅力に迫るスタイルは受け入れられているのだろうか？ 定期化をめざして今後もがんばりますので、思いやりのある厳しい意見を、ぜひ！（21）

■花粉症の私は、この季節気をつけなければならないことがひとつ。それは取材中にクシャミをしないこと。あとでテープを聞いてみたら、自分のクシャミで肝心な話が聞こえないなんてことも……。（ただいま『スィートホーム』プレイ中のO）

■あゆみゆい先生との制服談義で、学生時代を思い出した。幼稚園から大学まで制服、そのうえ幼稚園のスモックを除いてすべて紺のブレザーにプリーツスカート。大学以外公立で一貫教育でもなかったのに。セーラー服着てみたかったよお。（N）

■「稀覯本を狙う世界の偉人とね、大英図書館の秘密エージェントが闘うの」。『R.O.D』を推す同僚の熱弁を、「ギャグ？」と思った私。それが、こんなにおもしろい作品だったとは。アニメって、見ないとわからないです、ほんと。（Kei）

■新年度を迎えられて読者のみなさんはいかがお過ごしでしょうか？ 『PALETTA』も順調（？）に第3号を迎えましたが、常にフレッシュマン精神を忘れずに、新たな誌面、新たな記事で、みなさんの興味の対象に迫りつづけたいと思います。（J）

■価格については、すべて税別で表記してあります。

次号PALETTA vol.4は

2002年7月中旬発売予定

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

154-8528

東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
PALETTA vol.3アンケート係

フリガナ		性別	年齢	学年・ご職業
名前		男・女	歳	
住所	□□□-□□□□	都道府県	市区郡	
TEL	( ) ー			
ペンネームを希望される方はこちらの欄にご記入ください				
購入した書店名をご記入ください 市区郡 書店		賞品欄	P73のプレゼントからほしいものを1つ記入してください	

アンケートご回答欄

1.この本を知ったきっかけは？

□店頭で見て
□友人、知人から聞いて
□その他(　　)

2.この本を買った理由は？

□(　　)特集だから
□(　　)が載っていたから
□その他(　　)

3.今号のコンテンツの中から、「おもしろかったもの」3つに○印、「つまらなかったもの」3つに×印をつけてください。

～PALETTA vol.3のコンテンツ～

1 □表紙
2 □おねがい☆ティーチャー
3 □ゼノサーガ　エピソードI　力への意志
4 □夏色の砂時計
5 □プリンセスチュチュ
6 □カスミン
7 □Kanon
8 □CREATOR'S FOCUS　千羽由利子インタビュー
9 □PIANO
10 □CROSS OVER IMAGINATION　R.O.D
11 □NOIR
12 □マイ・メリー・メイ
13 □インタールード
14 □アクエリアンエイジ
15 □サクラ大戦4
16 □成瀬ちさとのA Girl
17 □近永早苗のこちら風花学園小等部
18 □飯塚武史の「サモンナイト」制作現場から
19 □近藤敏信の16ビットのヒロインたち
20 □ルームメイト・麻美－おくさまは女子高生－
21 □桑島法子のNo Surprises
22 □From Readers
23 □読者プレゼント
24 □マイ・メリー・メイ設定画集
25 □ぴたテン設定画集
26 □カスミン設定画集
27 □インタールード設定画集
28 □ルームメイト・麻美－おくさまは女子高生－設定画集
29 □Behind the Cover　表紙の言葉
30 □あゆみゆいの萌えのつぼ
32 □Quiet Talk －取材の現場から－
33 □PALETTA特製ポスター

4.3で○をつけたものから1つ、×から1つ選んで理由を教えてください。

※おもしろかった記事（No.　　）

【理由】

※つまらなかった記事（No.　　）

【理由】

5.好きな、または取り上げてほしいゲーム・アニメ・コミックタイトルを書いてください。

6.好きな、または取り上げてほしいクリエイターを書いてください。

7.いつも読んでいる雑誌を教えてください。

(　　)

(　　)

(　　)

8「パレッタ」では、みなさんのお便りをお待ちしております。今号の感想、好きなゲームやアニメ、コミックの話、身近なおもしろ話などなど、なんでもお書きください。

ご協力ありがとうございました

ドキドキ感とせつなさをたっぷりに描く正統派ラブコメ！
シリーズスタート!!

僕と先生は、出逢って、見つめて、加速する

おねがい☆ティーチャー

1st Mail

DVD & VIDEO 4.25 SERIES START

illustrated by HIROAKI GOHDA

1st Mail Memories SPECIAL（初回限定版）

DVD：7,500円（税抜）／52分（1～2話＋映像特典 収録）
片面1層／リニアPCM／スタンダード

〈Memories SPECIAL特典〉

■おねがい☆ティーチャー・サウンドコレクション 1：ゲーム『Kanon』『AIR』で大人気のI'veが贈る、新録のイメージソング＆劇中サントラ!!
※4巻目、7巻目にも封入予定です。
■メモリーズダイアリーポストカード 1：羽音たらく描き下ろし！
■メモリーズダイアリーポエムシート：黒田洋介書き下ろしポエム！
■メモリーズダイアリーバインダー：ポストカード＆ポエムシートを完全保存！
★ピクチャーレーベル仕様

〈映像特典〉

■「おねてぃ」ムービー（Long Ver.）※「おねてぃ」CD＆CD-ROMに収録されたムービー。

※現在鋭意制作中の為、パッケージ・デザイン等多少異なる場合があります。

おねがい☆ティーチャー・1st Mail VC＆DVD（通常版）も同時発売!!

VC（セル＆レンタル）：ステレオHi-Fi　DVD：リニアPCM／片面1層
各　5,500円（税抜）／52分（1～2話＋映像特典 収録）
スタンダード／全7巻

〈DVD（通常版）初回生産特典〉

※絵柄は『Memories SPECIAL』と共通です。
■メモリーズダイアリーポストカード 1：羽音たらく描き下ろし！
★ピクチャーレーベル仕様

〈VIDEO&DVD（通常版）共通映像特典〉

■「おねてぃ」ムービー（Long Ver.）
※「おねてぃ」CD＆CD-ROMに収録されたムービー。

2nd Mail VC & DVD（通常版）5.25 on SALE

News

［CD］おねてぃ イメージソング「LOVE A RIDDLE」（Vocal：KOTOKO）1,200円（税込）
おねがい☆ティーチャー OPテーマ「Shooting Star」（Vocal：KOTOKO）1,200円（税込）
おねがい☆ティーチャー イメージサウンドトラック「セレソン」1,500円（税込）
好評発売中!!
おねがい☆ティーチャー ドラマアルバムVol.1「みずほ先生にドッキリ」3,000円（税込）
4月24日発売!!（発売元：ランティス／販売元：キングレコード）
［コミック］電撃大王（毎月21日／メディアワークス刊）にて**好評連載中！**
［フィギュア］1／8風見みずほ（7,800円（税抜）／コトブキヤ）**好評発売中**
［公式HP］**http://www.please-please.jp**

Staff

【企画・原作】Please!【監督】井出安軌　【脚本】黒田洋介
【キャラクター原案】羽音たらく　【キャラクターデザイン】合田浩章
【メカニックデザイン】森木靖泰・渡辺義弘【音楽】I've　折戸伸治（ビジュアルアーツ）
【アニメーション制作】童夢

Cast

風見みずほ：井上喜久子／草薙 桂：保志総一朗
縁川小石：川澄綾子／水澄 楓：大原さやか／森野 苺：田村ゆかり／間雲漂介：岩田光央／四堂 跨：三浦祥朗
まりえ：金田朋子／江田島みのる：内田直哉／江田島このは：佐久間レイ

※6月発売商品の店頭予約締切りは5／16（木）です。
確実にお買い求め頂くためには、お早めに販売店の方までお申し出下さい。

販売元：バンダイビジュアル株式会社　本社　〒111-8558　東京都台東区松が谷1-3-5　SEFビル
お問い合わせ先：［お客様センター］TEL.03-5828-7582（午前10時～午後5時／土・日・祝祭日及び年末年始を除く）

EMOTION 感動、冒険！

DIGITAL BEAT インターネットで見るアニメ情報　http://emotion.bandai.co.jp

BEATインフォメーションダイアル は2月末で終了致しました。現在、別企画を開発中です。ご期待ください。

©Please!／バンダイビジュアル

SEGA®

次回の公演は
新たな舞台で行います。
どうぞよろしく
お願いいたします。

帝国歌劇団 花組

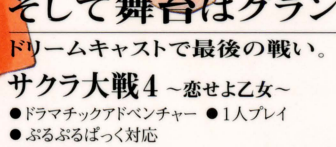
そして舞台はグランドフィナーレへ。

ドリームキャストで最後の戦い。

サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～

●ドラマチックアドベンチャー ●1人プレイ
●ぶるぶるぱっく対応

好評発売中!



サクラ大戦4 Sakura Wars ～恋せよ乙女～

[初回限定版]8,800円(税別) 13分岐ストラップ同梱
[通常版]6,800円(税別)

http://sakura-taisen.com/

イラスト／藤島康介

RED ENTERTAINMENT OVERWORKS

© OVERWORKS / SEGA, 2002 © RED 2002

株式会社セガ
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
Dreamcastサポートセンター ナビダイヤル 0570-057-060
※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。
受付時間：月～金 10:00～18:00（祝日及び弊社指定休日を除く）

Dreamcast DIRECT ドリームキャスト ダイレクト
ゲーム買うならドリームキャスト ダイレクト
http://www.d-direct.ne.jp
セガ公式サイト http://sega.jp/

"SEGA" 及び "Dreamcast" は株式会社セガの商標です。
※プレイステーション2は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
※表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。 ※画面は開発中のものです。
※初回限定版は限定品のため数量に限りがございます。

9784757708747

ISBN4-7577-0874-2

1929476011435

C9476 ¥1143E

定価1200円 本体1143円

雑誌61951－61 Ⓗ 2002年8月 Printed in Japan 凸版印刷株式会社

©ENTERBRAIN, INC.

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 03-5433-7830(営業局)

brain